Зелёная книга Урала

SAVAGE WORLDS

FUN!

Творческая группа

Другая война

Игровое издание для досуга, предназначено для лиц старше 16 лет
В соответствии с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+»

Зелёная книга Урала

игровой модуль Красной Земли

Автор: Максим Вайгель
Оформление: Елена Вайгель
Редактор: Герман Усов

Также в создании книги принимали участие Андрей «Tengro» Лящук («Охота на охотника»), Алексей Павлов («Штурм Горного Общества») и Иван Молоканов («Невеста Полоза»)

В оформлении книги использованы плакаты, фотографии и иллюстрации, полученные из открытых интернет-источников. Также были использованы работы А. Андреева, Е. Вайгель, М. Абакумова, Р. Передиреева, Н. Толстова, С. Исуповой и фотографии С.М. Прокудина-Горского

Книга включает в себя ряд художественных и технических материалов, необходимых для проведения игры.

Данный продукт не предназначен для коммерческого использования. Любое использование данного продукта в коммерческих целях является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность согласно действующему законодательству Российской Федерации.

В игре использованы правила 1-й редакции Правил «Красной Земли», 2-й редакции «Дневника Авантюриста», а также ряд авторских Правил.

ВНИМАНИЕ!

«Красная Земля» - это игровое издание для досуга. Все события и персонажи являются порождением фантазии авторов, совпадения с историческими фактами и фигурами случайны или являются плодом художественного переосмысления истории реального мира. Игра не ставит своей целью оскорбить читателей по политическим, религиозным или любым другим мотивам.

ОГЛАВЛЕНИЕ

От авторов 3

Книга 1: Вольному - воля!

Пролог: Лесные партизаны 5
Глава 1: Агитация..... 7
Глава 2: Сколько волка не корми..... 10
Глава 3: Рельсовая война.....12
Глава 4: Среднеуральские варианты 15
развилка 1: убирать конкурентов 15
развилка 2: красное на красном 18
Глава 5:Златоуст 19
Глава 6: Строго на юг 24
Глава 7: Эльфийский вопрос 30
Глава 8: Чешская рапсодия 38
Глава 9: Не время для полетов 43
Глава 10: Тайна Уральских гор 44
Эпилог 49

Книга 2: Дети Полоза

Пролог: Новая жизнь 52
Глава 1: Твир-трава 52
Глава 2: Красная секта 56
Глава 3: Оттенки Зеленого 59
развилка 1: невеста Полоза 60
развилка 2: Спящий пробудился..... 62
Глава 4: Золото бунта..... 64
Глава 5: Охота на охотника 70
Глава 6: На север! 73
Глава 7: Змей Горыныч 76
Глава 8: Шигирский идол 80
развилка 1: Черный день 81
развилка 2: Зеленое утро 85
Глава 9: Кощей и его яйца..... 87
Глава 10: Финальный аккорд 88
интерлюдия 1: упавшая звезда..... 92
интерлюдия 2: легендарное оружие 93
Бестиарий 95
Карты 99

творческая группа
ДРУГАЯ ВОЙНА

Друзья!

Творческая группа «Другая Война» представляем Вам Зелёную Книгу Урала - сборник сюжетных зарисовок для игрового мира Красной Земли. Данная книга включает в себя две кампании за Зелёное Движение на территории Уральской Народной Республики и в сопредельных регионах.

В основе данной книги лежит игровая система «Дневник Авантюриста» (2-я редакция), потому для полноформатной игры Вам понадобится копия этой книги. Также желательно иметь в наличии основную книгу Правил Красной Земли и бесплатное региональное приложение «Урал: Земля Людей». Непосредственно для игрового процесса понадобится набор кубиков (от d4 до d12), колода игральных карт (54 листа) и фишки как минимум двух разных цветов.

Игровые кампании данной книги подразумевают игру за Зелёных (см. основную книгу Правил Красной Земли), но это вовсе не означает, что все игровые персонажи должны принадлежать только лишь к этому Движению. Так, в кампании «Вльному-Воля!» допускается игра за персонажей Чёрного и Белого Движений, а в кампании «Дети Полоза» - за представителей Чёрного и Красного Движений. Важный момент в том, что в случае успешного прохождения любой из кампаний именно в сторону Зелёного Движения произойдёт смещение баланса сил, существующего в мире Красной Земли на 1922 год.

В кампании «Дети Полоза» для игроков может быть доступна игра за Горное Общество (полное название данной спецорганизации УрНР - «Уральское Народное Общество Горных Инженеров»). Официальной деятельностью Горного Общества является разведка и разработка месторождений полезных ископаемых и иных природных ресурсов, неофициально же Горное Общество пытается сделать жизнь уральцев по возможности свободной от потустороннего воздействия путём изъятия самых опасных паранаучных практик и артефактов. Девиз Горного Общества: «Обезопасить. Удержать. Сохранить».

Данные игровые сценарии носят рекомендательный характер, при желании ведущий может изменить сюжет, или внести в него свои сюжетные изменения. Также допустимо отклонение с основной сюжетной линии на побочные приключения, выложенные в книге «Урал: Земля Людей».

Хронологически действие кампаний данной Книги начинается в середине августа, а завершается в начале ноября 1922 года. Кампании сюжетно не связаны с происходившими ранее игровыми событиями, зафиксированными в модулях «Тени Асгарда» и «Пираты Балтийского Моря», но при желании как ведущий, так и игроки могут увязать события, описанные в этих модулях, с игрой по Зелёной Книге Урала.

Ведущему рекомендуется заранее обговорить с игроками, в какую именно из кампаний будет игра. Обе эти кампании не связаны меж собой ни сюжетно, ни событийно, потому следует выяснить все желания и потребности игроков до начала первой игровой сессии.

Спасибо за приобретение модуля и нескучной Вам игры!

ВОЛЬНОМУ
ВОЛЯ!

ЛЕСНЫЕ ПАРТИЗАНЫ

Действие данной кампании начинается в середине августа, поздно вечером, в небольшом городке близ Екатеринбурга (Полевской, Невьянск или иной другой), либо в большом селе в том же районе Уральской Народной Республики. Начинается игра с того, что родственников одного из героев (а возможно и самих героев) пришли арестовывать из НКВД УрНР – за убийство, контрабанду или антисоветскую агитацию, причём в процессе ареста родич активно сопротивляется, выхватив откуда-то из-под стола обрез и выстрелив в комиссара, командующего милиционерами (***количество милиционеров – по одному на члена партии, комиссар в данном случае – «дикая карта», милиционеры – статисты – памятка ведущему***). Поскольку он и впрямь совершил вменяемое ему злодеяние. Ведущему нужно сделать так, чтобы остальные сопартийцы по тем или иным причинам были в том же доме, что и тот из персонажей, чьих родственников пытались арестовать. После такого «сопротивления» взбунтовавшегося родича комиссар, которого защитит от выстрела кожанка (родич стрелял дробью), убивает выстрелом из маузера, и велит милиционерам вывести партию наружу, герои, по словам комиссара, являются арестованными и подлежат отправке в Екатеринбург – для следствия и суда.

Комиссар и один из милиционеров останутся внутри дома, а остальные стражи порядка, держа героев под прицелом наганов, выведут партию во двор. Милиционеры – молодые и неопытные, что станет понятно очень скоро. Персонажам надо бежать, и быстро. Если кто-то из героев не изъявит желания бежать – ведущему нужно будет «потянуть» его за Отпечатки Зелёного Движения, тем более что все они могут быть использованы («Суеверность» - по всем приметам – бежать надо, «Стадность» - все побежали, и я побежал, и т.п.). Тем более, что одному из милиционеров внезапно приспичит в туалет, расположенный тут же, во дворе, а остальные решат перекурить, и во время перекура ослабят бдительность. Самое оно чтобы либо попытаться вырубить стражей порядка и разоружить – либо сигануть через ограду в кусты, а там – огородами или через соседей – в лес.

Если выбран первый вариант – должна последовать проверка драки против выносливости стражей порядка. Успех позволит вырубить милиционеров, герои смогут их разоружить (у каждого из них есть обычный наган, полностью заряженный, также у одного из них можно успеть забрать папиросы и спички), но как только герои заберут оружие – из дома выйдет комиссар с оставшимся милиционером. У героев, поскольку они уже вооружены и наготове – преимущество, потому в первом раунде этой боевой сцены комиссар и милиционер не тянут карт на инициативу. Если в первом раунде не удалось убрать этих двоих – дальше начнётся перестрелка. Когда в процессе перестрелки комиссар получит второе ранение – с окрестностей населённого пункта, где происходит действо, раздастся трель нескольких милицейских свистков – к стражам порядка спешит подмога. Героям надо бежать, и как можно скорее в противоположную от свистков сторону. Комиссар им вслед выстрелит, конечно – но промахнётся ***(нужно дать персонажам уйти, так нужно для дальнейшего сюжета игры – памятка ведущему)***. За героями, естественно, отправится погоня – но на грунтовой дороге за околицей им внезапно встретится телега – фургон, чей возница остановится, и, откинув полог, велит героям залезать внутрь («быстро прячьтесь! Я отвлеку комиссаров!»).

Здесь ведущему, если герои отказываются нужно кинуть на убеждение возницы (d8, а также черты «привлекательность», «все свои») против характера персонажей. Герои скроются в фургоне, возница велит им сидеть тихо, скажет, что все разговоры – потом, и, задёрнув полог, куда-то поедет. В фургоне темно, полог плотный, подсмотреть, куда едет телега нет никакой возможности. Примерно через час езды телега остановится, и возница (который на самом деле атаман Филипп Зелёный), откинув полог, велит героям вылезать…

Если выбран второй вариант – герои должны, для начала, осуществить проверку ловкости. В случае успеха у них получается перемахнуть через забор и скрыться в кустах. Дальше им предстоит добраться до леса, от которого их отделяет картофельное поле и грунтовая дорога. Вслед им будут стрелять милиционеры (у которых к стрельбе штраф -2 за плохую видимость) – проверка ловкости персонажей против стрельбы милиционеров. Если герои успешно добежали до опушки – им надлежит оторваться от возможной погони и укрыться в лесу (проверка выживания, если хотя бы один из героев местный житель – то оная проходит с преимуществом +1). Однако, когда герои, вроде, оторвались от погони – выяснится, что они всерьёз заблудились, и вернуться назад невозможно ***(в действительности героев водит Хозяйчик - леший, проверка выживания против характера Хозяйчика проходит со штрафом -4 – памятка ведущему)***. Однако спустя какое-то время в глубинах леса герои увидят свет костра, услышат людские голоса, песни, звучание гитары... У костра, оказывается, сидит компания людей, совершенно спокойно что-то пьющих, едящих и поющих. Во главе компании – длинноволосый красавец с гитарой, и как только герои приблизятся так, что смогут разглядеть толпу – он допоёт свою песнь, и призывно махнув рукой, позовёт героев к костру, назвав их по именам…

В-общем, какой бы вариант герои не выбрали, он всё равно приведёт их на эту затерянную в лесу поляну – с костром, пирующими людьми, и атаманом Зелёным (при успехе внимания со штрафом -4 герои смогут разглядеть прячущихся в тенях и закутавшихся в маскировочные плащи четверых «дивьих людей»). Героям предстоит диалог с атаманом. Он им подробно разъяснит, как и насколько серьёзно они влипли, и расскажет о своей программе анархо-народничества (вкратце основные пункты программы таковы: земля принадлежит тому, кто её обрабатывает, перестал обрабатывать – лишился надела, то же самое – с заводами и рудниками; у рабочих реальная заводская власть – в руках профсоюзов; в мирное время – крестьянин пашет, рабочий работает, раз в год и тот и другой участвуют в деятельности народных Советов, а когда случается война – оба идут воевать; классы и сословия – не нужны; у разумных нечеловеческих существ – те же права, что и у людей; полная свобода творчества, искусства и самовыражения, цензуры – нет вообще никакой; половая свобода ограничивается обоюдным желанием и ничем прочим (объект страсти отказывает – значит нельзя, не отказывает – можно, остальное неважно), и т.п. Зелёный скажет и о том, что в УрНР назревает революционная ситуация, и что именно он знает, как устроить жизнь в республике «по естественным жизненным законам, без ограничений и беспредела». И предлагает партии вступить в его «Первый Уральский Революционный Партизанский Отряд имени Нестора Махно». Что делать, придётся вступить ***(герои могут и отказаться, в таком случае атаман погонит их вон с поляны (если герои вздумают пререкаться или полезут в драку – половина людей атамана, являющиеся, по факту, волкодлаками, тут же примут боевую полутрансформу и нападут на персонажей), после чего добрый местный леший будет водить их кругами по лесу до скончания дней – памятка ведущему)***. Довольный атаман велит своим людям организовать новым членам отряда ужин и спальное место, и велит отдыхать до завтра. А на следующий день и будет первое задание...

АГИТАЦИЯ

На следующий день атаман объявит героям, что их революционный отряд уходит на север, за Екатеринбург, на так называемую Синюю гору – там их главный лагерь, подальше от Екатеринбурга, башкиров, беляков и прочих. Отряду предстоит рассеяться и мелкими группами по три-четыре человека пробираться к Синей горе. Одной из таких групп и является компания героев. Зелёный выдаст карту с координатами места, и назначит срок – три дня. За это время добраться до места, по его словам, сможет даже слепоглухонемой безногий калека. В окрестностях оставаться небезопасно – после происшествия с милицией все окрестные НКВД-шники стоят на ушах, Екатеринбург наверняка уже разослал ориентировки в каждый самый глухой околоток.

Значит, придётся идти. Атаман прощается с партией, и, вместе со своим товарищем (которого, как герои выяснили в ходе вчерашних посиделок, зовут пан Погольски) и четвёркой «дивьих людей» растворяется в зарослях. Расходятся и остальные партизаны, причём некоторые – в виде волков или в волкодлачьих полутрансформах. Герои остаются одни…

Перво-наперво необходимо покинуть окрестности того населённого пункта, где с персонажами приключилась вчерашняя «оказия». Леший быстро и без проблем выведет партию на опушку леса, но его власть – лишь до полей и пролегающей посреди оных грунтовой дороги. А по грунтовке периодически проезжают патрульные броневики НКВД-шников – ибо партию после вчерашнего и впрямь разыскивают. Как назло, вокруг, начиная с опушки леса – открытое пространство, поросшее, впрочем, ещё не убранной кукурузой, что хорошо.

Необходимо перейти поля и дорогу и добраться до лесистых предгорий, лежащих примерно в километре по ту сторону грунтовки. Экипаж броневика – бдит, однако если персонажи распластаются и в таком виде поползут к дороге, милиционерам будет непросто их обнаружить среди кукурузного поля (на внимание стражей порядка (d6) накладывается штраф -2, а партия получает +2 к маскировке), герои смогут незаметно подползти к дороге.

У обочины дороги всё та же кукуруза. Чтобы без проблем перебраться через дорогу надо подождать, когда ближайший броневик только-только проедет мимо – и тут же, рывком, пока не осела поднятая его колёсами пыль, перебежать дорогу и нырнуть в заросли кукурузы по ту сторону дороги (проверка ловкости персонажей против внимания экипажа броневика). Если всё получилось – нужно так же, прячась в кукурузе, двигаться по направлению к предгорьям. Если нет – заметившие партию милиционеры откроют по партии огонь из бортовых пулемётов броневика (они стреляют очередью на подавление, см. «Дневник Авантюриста» стр. 94). Герои в данном случае могут пытаться маневрировать, уповая на заступничество Матери-Земли (проверка ловкости персонажей против стрельбы милиционеров), однако, даже если им удастся миновать зону обстрела – за ними будет снаряжена погоня милицейской кавалерии, уйти от которой по окрестным лесам поможет успех выживания против выслеживания (d6) милиционеров.

Наконец партия в предгорьях. «Зеленцы» оставили героям провиант на три дня, за это время надо добраться до Синей горы, обойдя Екатеринбург, Полевской и прочие города по солидной дуге. В начале каждого дня нужно осуществлять проверку выживания, провал – партия заблудилась, дополнительный день пути. Также, в начале каждого дня – **бросок d6 на события в пути.**

Бросок d6 на события в пути:

1.- нападение лесных сошек, по 2 на персонажа (статисты);
2.- конные милиционеры, разыскивающие партию, 5 человек (статисты);
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- двое волкодлаков из отряда Зелёного (дикие карты), пойдут до Синей горы с партией как союзники.

Но вот партия прибыла к Синей горе, поросшей лесом, на северном склоне которой есть небольшое, скрытое от посторонних глаз плато, через которое протекает ручей. Именно там Зелёный и разбил свой лагерь – стоят большие, камуфляжного цвета шатры, горят костры… Атаман лично встретит прибывших. Героев ждёт горячая пища, кое-какая выпивка в разумном количестве, а назавтра Зелёный выдаст задание.

А заключаться оно будет в следующем: несмотря на то, что погода пока ещё тёплая, зима не за горами. Потому надо позаботиться о «зимних квартирах», в идеале встав на постой в окрестных деревнях. Да и провиант нужен будет, фураж, и много чего ещё. Для этого необходимо заручиться поддержкой местных жителей из близлежащих деревень.

Поблизости есть четыре деревни – Копна, Ржище, Кедровка и Облянка. Во всех этих деревнях необходимо побывать и сагитировать местных жителей на сторону отряда атамана Зелёного. Сам он может намекнуть, что в этих деревнях есть какие-то проблемы, их удачное разрешение склонит селян к сотрудничеству и дружелюбию по отношению к «зеленцам». Герои сами могут решить, в какую из деревень пойти в первую очередь.

Кедровка. Эта деревня расположена на берегу речки Серебряной – мелкой, но бурной. Местный староста расскажет, что селян одолела нечисть, обитающая на противоположном берегу, да так сильно, что народ уже думает бежать прочь, а от Екатеринбурга – никакой помощи. Если герои избавят селян от нечисти – Кедровка пойдёт под руку атамана. Пресловутая нечисть – мара (стр. 64 Уральского регионбука, дикая карта), обитающая в заброшенном могильнике бьярминцев, обнаружить могильник поможет успех внимания или выслеживания (штраф -1). Лучше уничтожить мару днём – в светлое время суток эти твари не так страшны (проверка страха днём будет происходить со штрафом -2, а не -4 как обычно). Как только мара будет уничтожена, можно будет пошуровать в могильнике, успех внимания (штраф -1) поможет обнаружить тайник с древними драгоценностями на сумму 1000 золотых. После уничтожения мары Кедровка пойдёт под руку Зелёного.

Ржище. Эта деревня расположена на равнине и окружена полями ржи, сейчас уже сжатой. При разговоре с местным старостой выяснится, что местные крестьяне недовольны тем, что Красные сбирают с них продналог за пользование землёй. Что «ента ихняя МэТэЭса нам на хрен не сдалась, пахали на лошадях, и будем пахать!», и вообще – до организации Уральской Республики здесь было крепкое хозяйство, патриархальные нравы («сын отцу слово сказать поперёк боялся!»), и часовня, а Красные из часовни сделали читальню, молодёжь растлили, вместо лошадей нагнали машин, и, в общем, всё стало хуже, чем раньше. Староста скажет, что буквально пару часов назад Красные вывезли отсюда на четырёх грузовиках несколько тонн ржи. И если эту рожь вернут в деревню – оная пойдёт под руку атамана. Значит, придётся отнимать у Красных зерно. Благо, они не успели уехать далеко - успех выслеживания (или внимания со штрафом -2) поможет обнаружить продотряд в трёх часах езды от деревни, застрявший на лесной дороге по причине нескольких упавших прямо поперёк дороги деревьев.

Продотряд состоит из нескольких народноармейцев (партия + 2, все статисты, типаж «солдат», стр. 173 книги Правил Красной Земли), всё что требуется – перебить их и вернуть зерно в деревню. Если в партии нет никого, обладающего навыком вождения – нужно просто по возвращении в деревню указать старосте местонахождение автоколонны – деревенские мужики сами вывезут зерно на телегах.

Копна. Эта деревня расположена среди покрытых лесом гор, в самой глуши. Местный староста пожалуется, что сельский люд одолели дурные хвори, а врача привезти не получается – если даже кто-то из доброхотов выезжает в Екатеринбург, «какая-то падла дороги в кукиш заворачивает», и они внезапно возвращаются в деревню, так никуда и не доехав. При более подробных расспросах (успех убеждения, штраф -2) расскажет, что пару недель назад сюда приходили какие-то сектанты, которые требовали «отречься от Люцифера и вернутся к Покону предков», были закономерно посланы и изгнаны, а через пару дней началась эпидемия. В данный момент в селении семеро больных, если среди героев есть врач или мистик с силой «исцеление», он может попытаться исцелить страждущих (при успехе – дополнительное очко повышения). А вот с дорогой сложнее – явно тут постарался местный леший. Его предстоит либо искать в местных дебрях (проверка выживания против характера лешего), либо (успех классического образования и наличие «даров», лучше всего – алкоголя) призвать его. И в том и в другом случае Хозяйчик местных лесов явится со свитой из сошек (по 2 на члена партии) и сварливо поинтересуется, чего надо. Если сказать прямо о проблемах села, то скажет, что «не вашего ума это дело! Проваливайте, пока я добрый!». С ним можно вступить либо в бой (тогда придётся драться и с сошками), либо в социальный конфликт. («Дневник Авантюриста», стр. 118). В случае победы героев как в том, так и в другом варианте, Хозяйчик покается, что пошёл на поводу у лидера сектантов-«бахеевцев», сильного колдуна. Тот и заставил лешего заворачивать тропы и дороги назад в деревню. Хворь же, по словам лешего, наслали, собственно, сектанты, тайно натерев жернова местной мельницы особым составом, мука, полученная на этой мельнице, является заражённой. Чтобы избавиться от хворей надлежит избавиться от смолотой за последние две недели муки, и как следует промыть жернов. Когда копнинский староста получит эти сведения, он с радостью пойдёт под руку атамана.

Облянка. Деревня расположена на краю лесного болота, недалеко от заброшенного рудника. Селение полупустое, много вполне добротных изб заброшено, населяют его преимущественно мужики самого дикого и зверского вида, женщин – мало, и все забитые, детей не видно вовсе. На вопросы о старосте, местные посылают героев. Странно… Но спустя какое-то время, перед героями образуется толпа местных, под предводительством двухметрового здоровяка – Прохора. И Прохор глумливо объявляет, что живут они здесь – вольно, что ни Красные, ни Белые им здесь не нужны… Но для Зелёного он может сделать исключение, если герои в честной кулачной драке одолеют его и нескольких его друзей (по числу персонажей в партии). Все селянские бойцы являются «дикими картами» (типаж «громила», стр. 178 основной книги Правил Красной Земли), их необходимо победить в кулачном бою без применения оружия. После победы героев, Прохор пробурчит, что деревня пойдёт под руку атамана.

Закончив дела во всех деревнях, надо вернуться на Синюю гору и доложить Зелёному о выполнении задания. Наградой героям станут зелья исцеления (по 1 на члена партии) и отвода глаз (Невидимость на 8 раундов, одна склянка на партию). В честь героев будет устроен пир, на котором атаман объявит, что партия теперь – полноправные участники Уральского Партизанского Отряда имени Нестора Махно. Герои получают повышения. Если задание не будет выполнено полностью, то герои получат либо зелья, либо повышение. Но даже если партия и вернётся не солоно хлебавших, атаман будет снисходителен (со всеми случаются неудачи, а Урал всё равно придёт к истинной Воле) и герои получат повышение.

Сколько волка не корми...

На следующий день атаман призовёт к себе партию, и выдаст следующее задание: уничтожить одного из волкодлаков, который долгое время был верным бойцом, но этой же ночью, когда герои уже легли спать, беспричинно «поехал», задрал пару сошек, незримо охраняющих Синюю гору, и сбежал в леса местных предгорий. Зелёный опасается, что этот гад может натворить дел и похерить все успехи партии в плане агитации, чего вследствие близкой зимы очень бы не хотелось. Потому надо остановить оборотня как можно скорее. Остальные волкодлаки не желают идти против своего собрата, каким бы тот ни был, ибо одна стая, а бойцы-люди откровенно очкуют. Если спросить атамана про «дивьих людей», то тот скажет, что они принципиально не вмешиваются во внутренние дела партизанского отряда по своим причинам. В-общем, разбираться с психом придётся героям. Зелёный понимает всю опасность действа, оттого выдаёт каждому члену партии по пять серебряных пуль, этого, по словам атамана, должно хватить с лихвой, а те патроны, что удастся сэкономить, переходят в собственность героев.

Для начала можно пройти по заагитированным деревням и порасспрашивать про беглеца, а заодно и предупредить селян о беснующемся в окрестностях оборотне. Ни в одном из этих селений волкодлак пока что не объявлялся. Однако в последнем из селений, которые посетят герои в поисках оборотня, к героям, после того как они объявят об опасности нападения волкодлака, подойдёт встревоженная бабушка и скажет, что ещё вчера к ней в гости должна была прибыть её дочь с мужем и внучкой, однако отчего-то не пришли. Проживает семья дочери в деревеньке Кусье, что на берегу горной речушки Койва.

Если партия отправится в Кусье (проверка выживания, провал – партия заблудилась), то прибудут к этому населённому пункту лишь вечером, на закате. Успех внимания на подходе к деревне покажет, что это село явно уже нежилое (не горят окна, не мычит скотина, не топятся печи), а подъём – что здесь совсем недавно была резня (тучи мух, ветер принесёт запахи крови и гниющей плоти). Придя в деревню, герои обнаружат… естественно, множество трупов – мужчин, женщин, детей, животных… При успехе внимания партия обнаружит, что раны на телах селян явно нанесены когтями, но не кривыми и мощными, как у оборотня, а прямыми и тонкими. А также то, что на лицах всех убитых – выражение непередаваемого ужаса. А подъём покажет, что ни одно тело не то что не съедено, но даже не надкусано! А нечисть Зелёного Движения всегда жрёт людскую плоть.

Партия может обыскать деревню. При успехе внимания можно будет отыскать немало припасов (всему отряду атамана этого хватит на пару недель, тем более что местным еда уже точно не понадобится), дров, пару охотничьих ружей и много разного сельхозинвентаря, а также пару телег. А при подъёме – единственную выжившую, девочку лет семи, спрятавшуюся в погребе в одном из разорённых домов (внучку той самой бабушки, что рассказала про Кусье, если девочку удастся благополучно отвезти к её бабушке, герои получат дополнительное очко повышения). Она будет заплаканная, перепуганная и шокированная, её необходимо успокоить (успех убеждения), покормить и опросить. Успокоившись, девочка расскажет, что тварь пришла в Кусье прошлой ночью и устроила в селе резню, а за пару дней до того в село приходили «двое нехороших дядек», говорили что-то ей непонятное. Деревенские прогнали находников (при этом отец девочки, после ухода незваных гостей, обругал их какими-то «секстантами»), а потом пришла эта тварь. Странно…

Если герои решат остаться на ночь в разорённой деревне, ничего страшного с ними, как ни странно, не произойдёт. Ни один из трупов не встанет в виде упыря или чего похуже (*а ведущему, в целях запутывания партии, рекомендуется представить дело так, словно здесь и впрямь поработала Зелёная нечисть, и при этом нагнать побольше страху*). Однако, если герои, не желая связываться с гипотетическими упырями, решат уйти в окрестные леса – то там на них нападут три аспида, а если решат заночевать на берегу речки Койвы – то из неё вылезет ящер, и попытается одного из героев утащить в воду и там съесть. Если девочка найдена, и с партией – то среди ночи волкодлак придёт за ней – дабы добить, чтобы никого из этого селения в живых не осталось…

Если герои ночевали в деревне - на следующий день им предстоит искать оборотня в окрестных лесах (внимание или выслеживание героев против маскировки (d8) твари), у партии есть три попытки, если ни одна из них не увенчается успехом – оборотень уйдёт, задание будет провалено. Если ночевали вне деревни – то же самое, но, если с ними была спасённая девочка – волкодлак придёт к ним сам, пытаясь застать врасплох.

Если герои, занимаясь поисками, выследили волкодлака и нагнали его – им придётся с ним сражаться (предварительно пойдя проверку Страха согласно свойствам волкодлака, см. Уральский регионбук, стр. 62), любые попытки общения он проигнорирует. Однако, получив первое же ранение (либо получив карту пиковой масти) он внезапно… сменит обличье, но превратится не в человека, а в иную, какую-то ужасную чёрную кошмарную тварь! Доппельгангер! После превращения все полученные тварью ранения мгновенно исцеляются, а герои снова должны произвести проверку Страха. Что в облике волкодлака, что в качестве доппельгангера тварь является «дикой картой».

Если герои выжили и победили тварь – у них наверняка должны возникнуть вопросы – что это, зачем оно вырезало деревню, и в этом явно есть какой-то доселе невиданный смысл (*ведущий может намекнуть на это игрокам, если их персонажи успешно пройдут проверку смекалки*). Значит, надо попытаться пойти по следу этой твари, туда, откуда она пришла. Следы, при успехе выслеживания (или внимания со штрафом -2) приведут к странному менгиру, одиноко торчащему посреди чёрной выжженной поляны. На менгире выцарапаны странные каббалистические знаки. При успехе внимания герои смогут обнаружить у подножия тайник, в котором деревянная шкатулка, а в ней – амулет из костей и клыков (персонаж, владеющий силой «Распознавание», может опознать его как одноразовый «Амулет второй жизни», который можно использовать как аналогичный Наговор, причём без траты фишки и на любом ранге) и свиток пергамента из человеческой кожи, на котором человеческой же кровью написаны непонятные письмена. Всё это следует передать атаману.

По возвращению на Синюю гору – доклад атаману. Он примет партию в своём шатре, в компании двух «дивьих людей», и будет крайне удивлён произошедшим. Особенно его заинтересует свиток. Данные письмена неведомы ни Зелёному, ни его друзьям. А что касается амулета – если он остался неопознанным, о его свойствах расскажет Лин, один из «дивьих людей». Зелёный милостиво отдаст амулет партии в качестве награды за выполненное задание и велит отдыхать. Партия получает повышения.

РЕЛЬСОВАЯ ВОЙНА

Зелёный снова призывает партию к себе в шатёр. В этот раз, помимо его самого и двоих «дивьих людей» в шатре присутствует пан Погольски. А атаман рассказывает, что отряд, во многом благодаря стараниям партии, получил и пополнение, и «зимние квартиры», и фуражирование… но есть другая проблема – нехватка оружия и боеприпасов. И атаману ведомо, как сей казус исправить.

А исправлять его надо за счёт белочехов Нове Табора – эти гады ещё в 18-м вдоволь попили крови уральского трудового народа, и то, что их прикормили Красные, не делает первым уважения, а последним – чести. И хоть Красным в Нове Табор путь заказан, боеприпасы, амуницию, оружие и иную продукцию уральских оборонных заводов Екатеринбург в эту цитадель поставляет стабильно.

По словам атамана, в скором времени в Нове Табор из Екатеринбурга должен отправиться эшелон с оружием, патронами и прочими интересными штучками. Просто так поезд не захватить, так как большую часть пути его сопровождают «летуны с бластерами, флуктуантропы и прочие мудаки», а вот в горах, на территории, лежащей в зоне ответственности белочехов, куда Красные принципиально не суются, но и до Нове Табора не особо близко, можно и нужно нанести удар по Белой сволочи, заодно и добыть для отряда немало отличного оружия.

Кроме того, отряд атамана в ближайшее время планирует сниматься с временного лагеря на Синей горе и уходить в южные регионы Урала – дабы, во-первых, не привлекать внимания властей к заагитированным селениям, кои очень пригодятся зимой, а во-вторых – подготавливать почву для борьбы с дикими башкирами, под чьим игом стонет трудовой народ, а также казаками и прочими вредителями, облюбовавшими те земли. Уходить отряд будет постепенно, мелкими группами, но сам Зелёный, вместе с «дивьими людьми», останется в лагере и будет ждать возвращения партии. Атаман выделит партии в помощь (и под трофеи) две телеги, запряжённые парой лошадей каждая, вместе со статистами – возничими (типаж – «Повстанец», стр. 172 книги Правил Красной Земли), связку динамита в 10 шашек и моток бикфордова шнура – для подрыва полотна. Можно, апеллируя к сложности задания, попытаться уговорить Зелёного дать подмогу (убеждение против характера атамана), при успехе он выделит в помощь одного из волкодлаков, а при подъёме – двоих.

Поутру партии предстоит выступать в путь. Идти надлежит в деревню Строкино, что расположена в десятке вёрст он Нове Табора, рядом с этой деревней, по словам атамана – железнодорожный мост через речку Строку, а также железнодорожная станция. Мост через горную речку – идеальное место для подрыва, если опоры рухнут – большие шансы на то, что живых и здоровых белочехов после падения поезда с моста будет мало, а трофеев, наоборот – вдоволь. Речка в тех местах мелкая, не глубже полутора метров, но высота моста, с которого предстоит падать броневагенбургу приличная, метров десять. Эшелон к станции Строкино прибудет в ночь с третьего на четвёртый день с момента выхода героев из лагеря на Синей горе, так что у героев есть двое суток для того, чтобы добраться до места, и ещё день – для подготовки и осуществления диверсии.

Бросок d6 на события в пути:

1.- нападение лесных сошек, по 2 на персонажа (дикие карты);
2.- кавалерийский патруль Уральской Народной Красной Армии 2d4 всадника (дикие карты, Красные);
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- двое повстанцев из отряда Зелёного (дикие карты), пойдут до Синей горы с партией как союзники.

В начале каждого дня пути – проверка выживания, провал – партия заблудилась. Также в начале каждого дня – **бросок d6 на события в пути.**

Партия прибудет в Строкино в первой половине дня. Само Строкино – небольшая деревенька, расположенная среди гор и явно знавшая лучшие времена. Однако, в ней есть трактир, а на околице, на холме – ещё и ветряная мельница. Эшелон белочехов, везущий оружие из Екатеринбурга, нужно ожидать примерно в три часа ночи. Соответственно, телеги вместе с возницами нужно спрятать где-нибудь в предгорьях, волкодлаков, если они с партией – оставить там же (но это не обязательно), а самим вместе с партизанами (если на броске событий выпало 6) пойти на разведку.

Речка Строка протекает в десяти минутах ходьбы от станции, крутые берега поросли кустарником. Мост – небольшой, деревянный, сделанный из толстых брёвен, пилить каждое такое бревно – занятие не одного часа. Под мостом на камнях рыбачат деревенские мальчишки, нежелательные свидетели. Если их прогнать, партией заинтересуются местные, что нехорошо, если перебить – ещё хуже, за героями начнётся охота, задание будет провалено. Лучше прийти к мосту ночью, тогда тут точно никаких лишних свидетелей не будет.

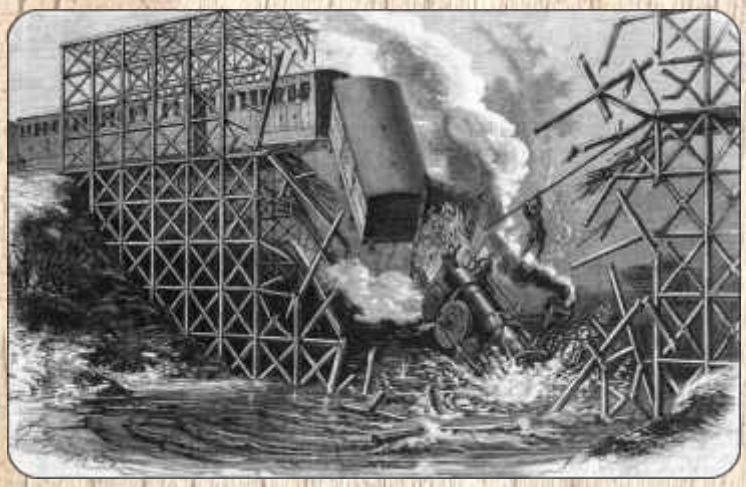
Если герои заглянут в трактир – то обнаружат, что народу там немного – сам трактирщик, подавальщица, явно его дочь, ну, и кто-то гремит посудой на кухне. Здесь можно заказать еду и выпивку, можно также поболтать с трактирщиком. На вопросы о рентабельности заведения ответит, что в Строкино часто ездят на побывку «хлопцы» из Нове Табора – солдаты и младшие командиры, они и делают кассу заведению. А сейчас народу мало, потому что день, все на работах, потянутся в харчевню ближе к вечеру, «аккурат к вечернему паровозу». На вопросы о всяком странном и просто необычном при успехе убеждения (штраф -1) расскажет о механизаторе из Екатеринбурга, что снимает комнату у кого-то из селян, что оный механизатор хочет открыть здесь МТС, а также расскажет о каких-то двух пришлых типах, что заявились в селение прошлым вечером, ведут себя странно, на ночь у него в трактире не остановились, но утром пришли снова, поели (причём затребовали, чтоб никакого мяса), и опять куда-то ушли. При подъёме расскажет, что за порядком в Строкино следит всего один милиционер, и тот из местных, но у оного есть «штука» для прямой связи с Екатеринбургом, что почтово-пассажирский поезд из Нове Табора в Екб, с остановкой на 2 минуты в Строкино ходит раз в сутки, утром, обратно – тоже раз в сутки, но вечером, однако периодически, особенно по ночам, то к чехам, то от них выезжают бронепоезда. Ещё сообщит, что по окрестностям порой ходят чешские конные патрули, но не каждый день. Больше ничего интересного он не знает. С ним, при желании можно сыграть в карты (навык азартных игр трактирщика d6) пока нет других посетителей, кроме партии.

К вечеру в трактире соберутся посетители – пара селян (пьют и закусывают, если к ним подсесть – пошлют подальше, провоцируя на кулачную драку, а если прислушаться – при успехе внимания можно услышать, как один из них рассказывает другому про злоключения его кума, живущего где-то близ Дедюхино, что у них в селе «беда с урожаем»), молодой интеллигент, потребляющий чай с баранками (если к нему подсесть – будет рад компании, представится механизатором Верёвкиным, скажет, что отправлен в эту глухомань для подсчёта ряда данных, необходимых для организации МТС, скажет, что селяне активно сопротивляются механизации, т.к. им основательно «запудрили мозг какие-то поганые тупые сектанты»), и, приехавший вечерним поездом из Екатеринбурга путевой обходчик местной станции (пьёт пиво у стойки, если с ним поговорить про дела в Екатеринбурге, при успехе убеждения или за 5 уральских рублей он отдаст героям свежий номер газеты «Уральский Рабочий», в котором можно почитать про итоги международного марафона в Омске (победил негр-американец), про доставку из ИВТР в Пермь двигателя для космической ракеты, про убийство в Екатеринбурге какого-то чиновника Сибирской Торговой компании, и анонс фестиваля Новой Музыки в Пролетарском театре, там же, в Екб). Больше ничего интересного в трактире не будет.

Если герои придут на мельницу днём – там вовсю будет кипеть работа – мельник с двумя подмастерьями делает муку из свежего урожая. Мельник будет неразговорчив, подмастерья – тоже («не видите, что ли, работы сколько? Пойдите вон, только мешаетесь!». Однако вечером, когда работы прекратятся – на мельнице начнётся иное действо (персонаж, обладающий силой «Увидеть/скрыть сверхъестественное» обнаружит, что на мельнице творится какой-то Зелёный обряд). Если партия проникнет внутрь незамеченной (маскировка, штраф -1) то герои увидят, как два прохиндея протирают жернова мельницы какой-то мерзкой и вонючей жидкостью и что-то шепчут. Завидев партию – не разбираясь, выхватят из-под полы обрезы и откроют огонь по героям. Если хотя бы одного из них допросить с пристрастием – при успехе убеждения/запугивания/провокации выяснится, что эти господа принадлежат к секте т.н. «бахеевцев» и действуют по поручению некоего Степана Блоханова. Зелье, которое они втирали в жернов, накладывает порчу на муку, которой станет смолотая пшеница, хлеб из такой муки склоняет съевшего его человека к Зелёному движению, у человека возникает отвращение к технике, машинам, прогрессу и развитию, в нём начинает доминировать животная (по словам сектантов «природная») суть. Образец зелья можно у сектанта отобрать – кто знает, вдруг оно заинтересует атамана, будет ему полезным?

Однако дело к ночи, деревенские жители расползлись по домам, лишних свидетелей нет, можно идти минировать мост. Речка мелкая, глубиной метра полтора, но достаточно быстрая. Взрывать лучше всего среднюю опору моста, причём в тот момент, когда головной вагон достигнет противоположного берега. Надо заложить взрывчатку (успех военного дела (со штрафом -2 при отсутствии навыка), либо если с партией будут партизаны Зелёного (военное дело d4 - задействовать их) и ждать поезда.

Лучше всего оставить дозорного где-нибудь около путей, который бы оповестил партию о приближающимся поезде. Перед поездом вдоль путей пройдёт чешский кавалерийский пикет (четверо всадников), герои должны спрятаться так, чтобы чехи их не заметили (маскировка против внимания белочехов (стандартные штрафы за плохую видимость для обеих сторон). Как только пикет переберётся на противоположную сторону, а состав минует станцию (а путь от станции до моста прямой) – можно будет поджечь шнур…



«Бабах» будет знатный! Если всё было сделано правильно – состав чехов ухнет в Строку, доламывая в падении остатки моста. Самое время собирать трофеи… однако в поезде имеется сюрприз – толпа Низших бессмертных белочехов (по два на персонажа, статисты), руководит которой Белый мистик – тоже Бессмертный, но высший («дикая карта»). Он, в отличие от статистов, будет прятаться внутри раскуроченного броневагона, а в самом начале боя ещё и призовёт эйдолона ярости. Со всем этим зоопарком придётся драться. В процессе боя прискачут всадники из пикета, и откроют по героям огонь из карабинов, их тоже надо перебить.

Если партия выживет, то после победы можно и нужно пошуровать в вагонах. Добычей партии будет много оружия хорошего качества (количество - на усмотрение ведущего, но не меньше сотни «стволов», классы редкости – обычный (О), вседоступный (В) и доступный(Д) – винтовки, пистолеты, пулемёты Льюиса и Максима, а также большое количество патронов к этому оружию. Всё это нужно как можно скорее загрузить на телеги – и бежать прочь! (Вызов судьбе, 4 успеха на 5 бросках, провал – из Нове Табора приедет вооружённая пулемётами и скорострельной пушкой бронедрезина с взводом отборной «белой сволочи» (типаж «брат-таборит», см. стр. 45 Уральского регионбука), ибо местный милиционер после взрыва сообщил по рации о происшествии в Екатеринбург, а оттуда уже передали весть в Нове Табор.

Впрочем, если герои в течение дня узнают с помощью убеждения или выслеживания о месте жительства деревенского участкового, и смогут его тихо «убрать» - бронедрезина не подъедет. Вместо этого на взрыв сбегутся два десятка сельских мужиков, с охотничьими ружьями, топорами, тесаками… С ними придётся либо драться – либо попробовать договориться, апеллируя к тому, сколько горя принесли уральцам чехи в восемнадцатом году. При успехе убеждения (штраф -2) и при условии, что селяне получат «долю» от груза эшелона, драки с ними можно будет избежать, в этом случае герои получат дополнительное очко повышения – памятка ведущему.

После того, как добыча погружена, а возможная погоня потеряла след, нужно как можно быстрее двигаться на Синюю гору. В начале каждого дня пути – проверка выживания (дорога знакомая, проверки проходят с преимуществом +1), провал – партия заблудилась. Также в начале каждого дня – **бросок d6 на события в пути .**

Наконец, Синяя гора, уже вечер. В лагере осталось мало народу – сам атаман, пан Погольски, двое «дивьих людей» и четверо волкодлаков из личного конвоя атамана. Атаман отблагодарит героев, скажет, что они вольны брать себе любое оружие из добытого, а также одарит золотом (500 золотых на каждого) и велит отдыхать. Ибо завтра надо выступать на юг. Партия получает ранг «Закалённый».

Бросок d6 на события в пути:

1.- нападение лесных сошек, по 2 на персонажа (дикие карты);
2.- кавалерийский патруль Уральской Народной Красной Армии 2d4 всадника (дикие карты, Красные);
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- двое волкодлаков из отряда Зелёного (дикие карты), пойдут до Синей горы с партией как союзники.

СРЕДНЕУРАЛЬСКИЕ ВАРИАНТЫ

На следующий день герои вместе с Филиппом Зелёным, паном Погольски, «дивьими людьми», волкодлаками и телегами с оружием и патронами отправятся в сторону Златоуста, обойдя Екатеринбург по большой дуге с запада. Путь будет пролегать через распадки, просеки и неторные дороги, никаких происшествий в течение дня не произойдёт. К вечеру отряд дойдёт до деревни Головашка, чьё население было разагитировано «зеленцами» пока партия добывала оружие. Здесь атаман и планирует остановиться на ночь, а с утра идти дальше.

Однако не всем планам суждено сбыться. В деревне отряд уже ждут, причём свои – несколько партизан-разведчиков из числа отправившихся на юг ранее. Они сообщат атаману и остальным о двух интересных казусах. Первый из оных – это пойманный ими сектант (сейчас связан и находится в сарае на дворе старосты), вроде Зелёного Движения, но проводящий контрагитацию против атамана, а второй – обнаруженный в окрестных горах, в одном из ущелий (по которому протекает речка Вогулка) сбитый гиломорфный дирижабль, причём, судя по эмблемам – не из Екатеринбурга, а из Москвы, и сбит он был, похоже, недавно, отряд Зелёного не имеет никакого отношения к падению этого аппарата. Что-ж, «эти казусы заслуживают более подробного рассмотрения сразу же после ужина!» – так объявит атаман свою волю. После ужина всё и начнётся. Партии предстоит либо выбрать самим, куда идти, по времени партия не успеет выполнить сразу оба задания. Впрочем, если допрос бахеевца не увенчается успехом, то атаман сразу отправит партию к дирижаблю.

Развилка 1: Убирать конкурентов!

После ужина атаман пригласит партию в сарай, где на куче прелой соломы валяется связанный сектант. Атаман предложит партии допросить пленника, и даже лично вынет кляп из его рта, после чего уйдёт на полчасика – решать вопросы насчёт бани, фуража и ночёвки для всего отряда. Героям нужно узнать, какой секты этот товарищ, кто и зачем велел ему агитировать против Зелёного и какой во всём этом смысл.

Степан Блоханов

Если партия возьмёт верх в поединке воли – то при успехе герои узнают, что этот сектант – «бахеевец», что агитировать против атамана велел некий Степан Блоханов – «правая рука» нынешнего лидера секты Марата Курова, и что атаман «разинул рот на чужой каравай» - именно Куров желает объединить уральских Зелёных для того, чтобы потом уничтожить и Екатеринбург, и Нове Табор, и вообще сделать Урал полностью Зелёным регионом, где именно секта «бахеевцев» и будет устанавливать Мирской Покон, сам Блоханов пребывает в селе Гробовское, откуда и разослал по всем окрестным деревням агитаторов. При подъёме же – скажет, что «бахеевцы» пробуждают каких-то Спящих, каталепсирующих в недрах гор, на которых крайне рассчитывают, а главное – на Полоза, которого они тоже намерены пробудить. И да - в деревнях Копна и Строкино тоже действовали они, «бахеевцы»...

Получив эти сведения, атаман вознегодует. Сектант будет скормлен волкодлакам, а героев-мужчин атаман пригласит с собой в баню – с пивом, а если при допросе сектанта был подъём – то и с девками. После всех непотребств атаман прогонит девок (если партии утехи без надобности, выдаст задание в процессе) и выдаст героям такое задание: завтра же с утра идти в Гробовское и пресечь деятельность Блоханова, «оттоптать его поганый язык». Сам Зелёный завтра же продолжит марш на Златоуст, этот город крайне важен для его планов. После решения «бахеевского вопроса» партии надлежит идти дальше на юг, к Златоусту, близ оного отряд и соберётся.

Назавтра герои выходят в путь. Деревенский староста выдаст им припас в дорогу на два дня пути. Маршрут пролегает по пересечённой местности, перед выходом надлежит произвести проверку выживания, при успехе герои одолеют путь всего за сутки. Впрочем, герои могут сократить путь, отправившись к железнодорожной станции Шаля, там сесть на поезд и, проехав пару остановок, выйти у Уткинского завода. В таком случае в Гробовское они явятся ещё засветло, однако есть нюанс – герои в розыске, а на станции есть милицейский пост (четыре милиционера, статисты). Партии придётся сначала пройти проверку маскировки против внимания милиции на станции, а затем, повторно – в поезде, где по вагонам тоже ходит милицейский патруль, тоже четверо стражей порядка. При провале милиционеры попытаются арестовать героев, при попытке сопротивления – откроют огонь на поражение, в случае боя с милицией, даже если партия победит, в поезд им не сесть, так как он просто проедет мимо, а если бой случится в поезде – то уже на следующей станции арестовывать героев будут уже восемь милиционеров (статисты) плюс комиссар (дикая карта).

Вообще, кратчайший путь от Головашки до Уткинского завода пролегает по реке Чусовой. Однако для использования этого пути героям, во-первых, нужно иметь навык судовождения хотя бы d4, а во-вторых – транспортное средство, отличающееся от плота или гребной лодки, так как плыть придётся против течения, а оно на данном отрезке достаточно сильное, герои попросту выбьются из сил, но так и не достигнут цели. Нужна как минимум парусная лодка, а лучше – паровой катер, который можно купить за 1000 золотых рублей на Шайтанском заводе – памятка ведущему)

От Уткинского завода героям предстоит идти до Гробовского через горы. При пешем марше – тоже, но в этом случае следует **бросок d6 на события в пути.** Но даже если весь предыдущий путь был спокоен, в горах, в часе пути от Гробовского, на героев одновременно нападут две земляные кошки *(они закляты колдуном сектантов, так что никакого клада в окрестностях нет – памятка ведущему)* и горные сошки, по 1 на персонажа (все существа - дикие карты).

Бросок d6 на события в пути:

1.- нападение йети, по одному на персонажа (дикие карты);
2.- кавалерийский патруль Уральской Народной Красной Армии 2d4 всадника (дикие карты, Красные);
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- двое волкодлаков из отряда Зелёного (дикие карты), пойдут до Синей горы с партией как союзники.

М. Абакумов. Дом колдуна

Само Гробовское – самое обычное уральское село. Поскольку сейчас (начало сентября) самое время для сбора картофеля, основная масса селян именно этим и занимаются. Местных можно порасспрашивать насчёт Блоханова, при успехе убеждения/уличного чутья партия узнает, что этот самый тип – пришлый, и водит какие-то шашни с Никодимом, местным колдуном, живущим в доме близ старого кладбища, недалеко от руин бывшей барской усадьбы (усадьбу взорвали ещё в начале 18-го).

Колдун живёт в большом бревенчатом одноэтажном доме. Успех внимания или выслеживания покажет, что в доме явно кто-то есть (из трубы идёт дым, где-то в пристройках слышен стук не то молотка, не то топора), а подъём – что внутри минимум человек пять (в конюшне фыркают три лошади, на земле свежие отпечатки разных видов обуви и т.п.). Если среди персонажей есть мистик, обладающий силой «Увидеть/Скрыть сверхъестественное», то при активации оной он увидит внутри колдуна (ярко-зелёная искра), трёх сошек (домовой, банник и овинник, зелёные искры, но достаточно мелкие), несколько пока непонятных Зелёных магических предметов (зелёные точки) а снаружи вокруг дома (БШ) – охранные круги (силы «Оберег» и «Тревога»). Похоже, незаметно туда не пробраться *(если с партией волкодлаки, то они не смогут проникнуть на территорию, зачарованную силой «Оберег» - памятка ведущему).*

Как только герои пересекут охранный контур, Никодим, Блоханов и находящиеся во дворе и в доме сектанты и сошки будут наготове, и когда кто-то из них увидит партию – тут же атакует. Всего героям предстоит столкнуться с тремя сектантами, и двумя сошками (банником и овинником) во дворе, ещё двое, а также колдун, Блоханов и домовой – собственно, в доме.

Герои могут попробовать пройти внутрь незаметно, для этого мистик должен использовать силу «Рассеивание» на охранные круги. Если есть сила «Полёт» *(что маловероятно, ибо для оной требуется ранг «Ветеран» - памятка ведущему)* то можно подлететь прямо во двор. Впрочем, есть вариант разрешить проблему радикальным образом, бросив в окно гранату (расстояние большое, метание происходит со штрафом -2).

Сектанты вооружены топорами и дубинами, у Блоханова шашка и обрез, у Никодима тоже обрез, да ещё и посох (2d4, защита +1, дальность 1, дополнительный урон магией 2d4). Сектанты в данном случае статисты, как и сошки, колдун и Блоханов – дикие карты.

Во время боя Блоханов, расстреляв заряды из обреза, либо получив первое ранение, сиганёт в открытый подпол (он и Никодим – вдвоём на кухне), дальнейший бой в усадьбе будет происходить без него *(если будет иметь место удачный бросок гранаты, то вне зависимости от результата урона Блоханов всё равно останется невредим и сиганёт в погреб, остальные домоседы, включая Никодима, получат урон от взрыва согласно правилам – памятка ведущему).*

В подполе – подземный ход, ведущий на кладбище *(осторожно – внутри растяжка с «лимонкой», обнаружить её поможет успех внимания со всеми стандартными штрафами за плохую видимость, ибо в погребе темно – памятка ведущему)*. Блоханов сбежал по этому самому ходу. Герои настигнут его на кладбище, среди могил. Но – как только герои увидят Степана – из ближайших могил на них полезут упыри! И через каждые пять раундов Блоханов, уже успевший перезарядить обрез, будет поднимать и натравливать на героев ещё по одному упырю. Надо разделаться с этим гадом как можно быстрее, а упырей – покрошить и сжечь, так как они будут действовать и после гибели Блоханова (того, кстати, тоже лучше сжечь, иначе восстанет вурдалаком), и принесут немало вреда жителям села, к тому же – могут привлечь внимание КомКона, Горного Общества и иных структур, а Зелёному этого совсем не надо.

Р. Передреев. Старое кладбище

(Блоханов является «боссом», имеющим, согласно правилам Дневника Авантюриста, определённое количество своих фишек, за которые он может активировать цветные черты, бой с ним не должен быть лёгким – памятка ведущему).

Если герои после победы решат обыскать дом – то в нём они смогут отыскать еды и фуража на весь путь до Златоуста, а также по комплекту походного снаряжения нормального качества на персонажа, и винтовочные патроны (50 штук). На конюшне – три лошади хорошего качества (необходимая упряжь в доме также имеется). Если броска гранаты не было, либо он был неудачным, то уцелеет несколько склянок с колдовскими зельями, они стоят на полке в горнице (три зелья восстановления (1 склянка восстановит 5 ПС), два зелья исцеления (каждая лечит одно ранение, либо исцеляет от болезни), одно зелье невидимости, одно зелье медвежьей шерсти (сила «Доспех»).

После уничтожения Блоханова и окончательного упокоения упырей надо двигаться на юг, к Златоусту, к месту встречи с атаманом. Если герои не уничтожили упырей, то на следующий день небо над Уралом будет бороздить штурмовой дирижабль УрНР с КомКоновцами на борту, каждый день пути ведущий бросает d4, четвёрка – дирижабль обнаруживает партию и обстреливает её с воздуха из гиперболоидов (стрельба у экипажа d8), в таком случае единственный способ уцелеть – заметить дирижабль раньше (внимание, штраф -2) и быстро спрятаться (маскировка, штраф -2). *Если партия своими действиями привлечёт внимание КомКона и прочих спецорганизаций УрНР - герои не получат дополнительного очка повышения - памятка ведущему.*

Развилка 2: Красное на красном

Ужинать герои будут вместе с атаманом в доме старосты. Разведчики находятся там же. Атаман расспросит их о местонахождении сбитого московского дирижабля. По всему выходит, что этот летательный аппарат упал в горах, в двух дневных переходах отсюда, на западе. И Зелёный поручит партии завтра с утра отправиться обследовать этот самый дирижабль – ибо от Советов он априори не ждёт ничего хорошего, но тот дирижабль мог перевозить что-то важное и интересное. Особый упор, по словам атамана, надо сделать на документацию, приборы и оружие – разжиться гиперболоидами, флуктуаторами и прочими новонаучными приспособлениями было бы весьма кстати. Сам Зелёный завтра же продолжит марш на Златоуст, этот город крайне важен для его планов. После решения вопроса с дирижаблем партии надлежит идти дальше на юг, к Златоусту, близ оного отряд и соберётся.

Бросок d6 на события в пути:

1.- нападение йети, по одному на персонажа (дикие карты);
2.- кавалерийский патруль Уральской Народной Красной Армии 2d4 всадника (дикие карты, Красные);
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- двое партизан из отряда Зелёного (типаж «повстанец» стр. 172 книги Правил Красной Земли), пойдут с партией как союзники.

Назавтра герои выходят в путь. Деревенский староста выдаст им припас в дорогу на два дня пути. Маршрут пролегает по пересечённой местности – горы, леса, реки и озёра. В начале каждого дня пути – проверка выживания, провал означает, что партия заблудилась, дополнительный день пути. Также в начале каждого дня - **бросок d6 на события в пути.**

Утром третьего дня герои выйдут, наконец, к месту крушения дирижабля. Тот лежит в ущелье. Судя по оплавленным элементам гондолы и пробоинам в баллоне, его кто-то атаковал посредством огненного урона, но отсюда непонятно, магией ли, оружием или огненным дыханием. Нужно подойти поближе, но для этого надо либо спуститься в ущелье здесь (успех лазания), либо сделать крюк и поискать более пологий склон (но в данном случае партия, пока будет обходить ущелье, подвергнется атаке четырёх сполохов (статисты), невесть что здесь забывших).

При ближайшем рассмотрении выяснится, что дирижабль пострадал не так сильно, как мог бы – похоже, он упал с достаточно малой высоты. Если у героев есть реальное образование, то успех оного подскажет, что это был вакуумный дирижабль системы Малышкина. Обзорный иллюминатор на мостике – разбит, значит через него можно попасть внутрь.

Внутри дирижабля, оказывается, кто-то уцелел, а именно – три боевых робота, вооружённых флуктуаторами. Естественно, они нападут на партию. После боя с роботами можно будет обыскать дирижабль посредством проверки внимания, при успехе герои отыщут походные пайки хорошего качества на четыре дня для всей компании и запечатанный сейф. А при подъёме – **ведущий бросает кубик d6 на трофеи.** Кроме того, герои обнаружат четыре больших клетки, ныне покорёженные и пустые. И мёртвые тела экипажа.

Сейф можно попробовать вскрыть (взлом, штраф -2/сила «Поломка» без штрафа), но можно довезти и так (сейф небольшой, весит примерно двадцать килограмм). Внутри несколько кожаных папок с документами, кои закодированы непонятным героям шифром. Видимо это и нужно атаману.

Бросок d6 на трофеи:

1-2.- ничего;
3.- карты Урала (+1 к проверкам выживания на всём пути к Златоусту) и по армейской аптечке (4 дозы медикаментов хорошего качества в каждой) на персонажа;
4-5.- деньги (от 500 до 1000 золотых на усмотрение ведущего);
6.- четыре флуктуатора и ящик с десятью малыми капсулами «красного керосина».

Но как только герои покинут сбитый дирижабль, из лесу выйдут бывшие узники клеток – зооантропы (стр. 183 книги Правил Красной Земли) – по одному на члена партии. Их оружие - шашки, потому попытаются с разбегу разорвать дистанцию и вступить в ближний бой.

Если герои победят и их – то с противоположной стороны от зооантропов выйдет странный и мутный тип, весь в чёрных кожаных одеяниях. Поаплодировав героям, признается, что это он сбил дирижабль, поблагодарит за избавление от охраны, и потребует отдать ему сейф или содержимое оного. Если герои отдадут ему желаемое – миссия будет провалена, а если откажут или кинутся в драку – то внезапно окажется, что типа сопровождают четыре беса в состоянии невидимости (их можно обнаружить заранее посредством успеха внимания со штрафом -4 либо силой «Увидеть/Скрыть сверхъестественное»), вся эта компания нападёт на героев. В ходе боя выяснится, что напавший на героев нежданный гость – Пламенник (стр. 202 книги Правил Красной Земли*). В данном случае Пламенник является дикой картой, бесы - статисты. Но самое паршивое, что Пламенник – ещё и «босс», потому имеет, согласно правилам Дневника Авантюриста, определённое количество своих фишек, которые может потратить на активацию цветных черт – памятка ведущему.*

При любом исходе встречи с Пламенником далее следует продолжить путь. На партию большще никто не нападёт. Но при провале задания атаман потребует сдать часть амуниции героев на нужды отряда, рассудив, что в руках других бойцов оно послужит лучше (бросок д4 на потерю: 1 — часть суммы из общака партии, 2 — каждый из бойцов партии отдаёт одну единицу оружия и боеприпасы к нему, 3 — партия теряет своё обмундирование, им выдают снаряжение на ранг хуже того, что у них есть, 4 — волкодлаки атамана Зелёного получат приказ, что не стоит тратить своё время на помощь партии в её заданиях, снаряжение у партии никто не попросит).

ЗЛАТОУСТ

После того, как герои разберутся с любым из вариантов развилки, им предстоит дорога в Златоуст - четверо суток пути. В начале каждого дня пути – проверка выживания, провал означает, что партия заблудилась, дополнительный день пути. Также в начале каждого дня - **бросок d6 на события в пути,** *но если партия провалила задание в развилке 2, это последний раз, когда при выпадении 6 волкодлаки помогают партии***.**

Бросок d6 на события в пути:

1.- нападение лесных/горных сошек, по две на персонажа (дикие карты);
2.- 2d6 батыров Идель-Урал (стр. 44 Уральского регионбука, дикие карты;
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- двое волкодлаков из отряда Зелёного (дикие карты), пойдут до Златоуста с партией как союзники.

На перевалах недалеко от Златоуста героев встретит один из «дивьих людей» атамана и проведёт партию в одну из пещер, где горит костёр, и пребывает сам Зелёный сотоварищи. Филипп Тихонович скажет, что Златоуст в осаде Белых – белоказаки перекрыли перевалы, подходы и подъезды к городу, и, похоже, планируют штурм. Необходимо сорвать планы Белых и войти в город самим. Снятие осады поможет добиться лояльности граждан.

Златоуст. Фото: С.М. Прокудин-Горский

Однако необходимо сделать так, чтобы горожане знали, кто именно спас их от белоказаков. Для этих целей в город нужно заслать агитаторов, в кои Зелёный метит партию, памятуя об успехах в деревнях близ Синей горы. Ночью героям предстоит обойти казачьи разъезды, проникнуть в город и начать «разъяснительную работу» с горожанами. На то, чтобы добиться лояльности златоустовцев у героев будет трое суток с момента прибытия в город. За это время должны подтянуться остальные повстанцы, а также союзная нечисть – волкодлаки, местные Хозяйчики и их сошки, и прочие нечеловеческие создания. Повстанческий отряд атакует казаков, завяжет с ними бой – и в это время в тыл Белым должны ударить златоустовцы, заагитированные партией.

Перед выходом герои могут попросить атамана о подмоге (убеждение против характера Зелёного *если партия провалила развилку 2 - то со штрафом -2*). При успехе он выделит в помощь волкодлака или партизана с d6 убеждения, при подъёме – одного из «дивьих людей». С наступлением сумерек героям предстоит выходить.

Дороги и перевалы перекрыты превосходящими силами казаков, уже воздвигшими пулемётные гнёзда, рвы и иные укрепления, штурмовать которые дело заведомо гиблое. Потому нужно идти в обход, тайными тропами, обнаружить их поможет успех выживания (штраф -2 за незнание местности плюс дополнительный штраф за плохую видимость, если в партии есть местный уроженец, штраф за незнание местности снимается).

Если получилось уговорить атамана дать подмогу – в случае если с партией волкодлак, проверки проходят без штрафа за плохую видимость, но в случае обнаружения казачьих патрулей, патрулирующих леса и горы, волкодлаку придётся пройти проверку характера, при провале он забьёт на задание, на необходимость маскировки и нападёт на казаков, отчего те поднимут тревогу. Если с партией партизан, то его спецификация это агитация, а не выживание на дикой местности, зато за его характер можно не волноваться. Если с партией эльф – с проверок выживания снимаются все штрафы, а проверки маскировки проходят с преимуществом +1 – памятка ведущему.

По горам и лесам ходят казачьи патрули по четыре всадника в каждом (стр.178 книги Правил Красной Земли, статисты), у одного из них ракетница, и при обнаружении партии казаки тут же подадут сигнал тревоги. Их необходимо незаметно обойти (маскировка (либо выживание со штрафом -2) против внимания казаков), либо тихо и бесшумно (не пуская вход огнестрельное оружие и гранаты) ликвидировать, если в процессе ликвидации казаков раздастся хоть один выстрел или просто громкий крик – через три раунда на шум прибегут 4d6 вооружённых казаков и характерник, все будут наготове. До Златоуста партии встретится три патруля.

Златоуст на осадном положении, границы города патрулируют усиленные отряды Трудовой Красной Гвардии, заметив подозрительный отряд – откроют огонь без предупреждения. А если с героями волкодлак, и златоустовцы его заметят – какие-либо попытки переговоров будут невозможны в принципе. Если златоустовцы откроют по партии огонь, то можно будет попытаться убедить их не стрелять, а выслушать (убеждение (штраф-2) против характера ополченца (типаж «следопыт», стр. 42 Уральского регионбука), однако если с героями волкодлак, убеждение на гвардейцев не подействует. Оптимальный вариант – отправить волкодлака восвояси, а самим попытаться незаметно пробраться в город (маскировка против внимания златоустовцев, с учётом штрафов за плохую видимость для обеих сторон). Если незаметно проникнуть не удалось, но на местных подействовали уговоры – героев разоружат и уведут на местную гауптвахту до утра, когда их придут допрашивать представители заводских Советов. Если всё прошло благополучно – надо, не привлекая внимания патрулей на улицах, обследовать город. В городе успех уличного чутья (или внимания со штрафом -2) поможет обнаружить следующие локации:

герб г. Златоуст

- оружейный завод. Особо охраняемое предприятие, где изготавливаются орудия и боеприпасы. Туда героев не пустят, но они могут подслушать разговоры вооружённой охраны, а также рабочих, покидающих завод после смены. При успехе внимания герои узнают, что белоказаков около пяти сотен и все хорошо вооружены, а также то, что в случае блокады продовольствия в городе хватит максимум на месяц; при подъёме герои узнают, что местные Красные собирают какую-то страшную машинерию, которая может помочь снять осаду, но для завершения сборки им не хватает какой-то важной детали, которую почему-то невозможно сделать на местных заводах;

- трактир «Счастливый Кузюк». Здесь можно подкрепиться, а заодно послушать разговоры местной публики и расспросить трактирщика. Местные завсегдатаи, по большей части, рабочие заводов, озабочены нашествием казаков, и очень не хотят возвращения старых порядков («при царях от зари до зари за гроши спину гнули, а эти гады нас и вовсе за людей не считали – косо глянешь – нагайкой по хребтине как вытянут!.. А что они тут в восемнадцатом творили – так про то вообще не к ночи!»), но и Красным не доверяют («да где этот Екатеринбург? Пока туда доберёшься – либо башкиры заарканят и в полон увезут, либо всякие твари в горах схарчат. И помощи от них никакой нет…»). Белочехов же златоустовцы не любят ещё сильнее, чем казаков, за те злодеяния, что легионеры творили здесь в 18-м. Однако успех внимания (либо уличного чутья, если герои решили подсесть к кому-нибудь из местной публики) откроет партии легенду о сабле Салавата Юлаева, якобы обладающей чудесными свойствами, и утерянной им во время штурма Железной крепости (сейчас это город Магнитогорск). Если же подойти к трактирщику, то за 10 золотых (при успехе убеждения за 5) от него можно будет узнать о том, что в казачьих рядах минимум три «колдуна», что за городом шпионят заколдованная оными живность (прежде всего птицы), а за 100 (при успехе убеждения за 50), о тайном контрабандистском лазе из города, неизвестном ни казакам, ни местным красногвардейцам – вообще никому;

- железнодорожная станция. В данный момент используется не по назначению, однако на оной имеется солидный запас угля, а все технологические сооружения и механизмы полностью исправны. Также в одном из депо имеется паровоз с тендером, также полностью исправный и готовый к эксплуатации. На вокзале, временно приспособленном под лазарет, дежурят красногвардейцы из местных железнодорожников, при успехе убеждения героев против характера охранников (типаж «солдат», стр. 173 основной книги Правил Красной Земли), от них можно будет узнать, что на границах города железнодорожные пути разобраны с обеих сторон – на случай атаки белочехов, казаков и прочих обладателей бронепоездов. Также в одном из заколоченных и неиспользуемых пакгаузов станции имеется склад каких-то механических и электромеханических изделий, обнаружить его поможет успех внимания или уличного чутья (на оба навыка штраф -2);

- дом начальника Горного Округа. Ныне – национализирован и является Домом Советов (именно здесь проводит работу Златоустовский Совет рабочих и солдатских депутатов). На входе дежурит охрана (типаж «фронтовик», стр. 173 книги Правил Красной Земли) – два человека, четверо – в фойе, ещё четверо по двое ходят по коридорам первого и второго этажа. Красногвардейцы в силу военного положения насторожены, и просто так на аудиенцию к властям города не пустят (нужен успех убеждения против их характера со штрафом -2), можно попытаться проникнуть в окно с противоположной стороны (дверь чёрного хода заперта на засов изнутри) тайно от охраны. Окна первого этажа зарешечены, в окно второго возможно влезть при успехе лазания, а внутри понадобиться успех маскировки против внимания охраны. Если партию впустят внутрь, либо герои смогут проникнуть в Дом Совета незамеченными – им предстоит беседа с председателем Совета Е. Фёдоровым (типаж «революционер», стр. 175 книги Правил Красной Земли).

Фёдоров скажет, что соотношение сил не в пользу златоустовцев (три к одному), что казаки, по совести, превосходят местных ополченцев и красногвардейцев в плане боевой выучки и опыта, единственный плюс в данной ситуации в том, что у города имеется кое-какая артиллерия, произведённая на местном оружейном заводе, и нет недостатка в боеприпасах. В остальном – всё плохо. При успехе убеждения скажет, что дважды опытнейшие следопыты пытались устроить вылазку в казачьи тылы, но обе эти попытки провалились. Ему можно и нужно рассказать о «революционном отряде атамана Зелёного», о том, что он может помочь городу. Фёдоров скажет, что народ, скорее всего, не пойдёт за атаманом, но, если решение граждан города будет в пользу Филиппа Тихоновича – Совет не будет возражать, при условии, что Зелёный гарантирует соблюдение прав и свобод граждан, его отряд не будет заниматься грабежами, насилием и прочими «непотребствами». На том аудиенция закончится.

- рыночная площадь. На рынке – людская толчея и гомон. Продукты и иные бытовые изделия здесь вполне активно продаются, но из-за осадного положения процветает массовая спекуляция – цены увеличены вдвое. Порядок кое-как сдерживают несколько красногвардейцев. Успех внимания или уличного чутья (преимущество +1) покажет, что людская масса напугана нашествием Белых, растеряна и подавлена. Здесь можно устроить стихийный митинг и сообщить народу о спасителе города – об атамане Зелёном и его революционном отряде. Народная масса большей частью состоит из обывателей (характер d6; смекалка d6), на них можно воздействовать с помощью запугивания, убеждения или провокации.

Изначально толпа относится к героям настороженно (штраф -2 в поединке воли), в процессе агитации этот модификатор может увеличиться или уменьшиться. Агитация проходит по правилам торга (стр. 70 основной Книги Правил Красной Земли), по окончании митинга народ либо радостно признаёт в случае победы верховенство атамана (успех), либо посмеётся над героями или останется безучастным (ничья), либо с негодованием (а также с камнями, топорами и стрельбой) набросится на партию (провал).

Модификаторы, ***понижающие*** лояльность толпы **(каждый - увеличивает штраф на -1)**:
- упоминаются сверхъестественные союзники атамана;
- упоминаются действия против Красных;
- упоминаются разборки с милицией и прочими стражами порядка;
- упоминается террористическая деятельность атамана.

Модификаторы, ***повышающие*** лояльность толпы **(каждый даёт преимущество +1)**:
- упоминается «народнический» характер выступления атамана;
- упоминается о самоуправлении заводов и иных предприятий;
- гарантируется неприкосновенность собственности, жизни и жилища;
- упоминается о «рельсовой войне» с белочехами;

Если в итоге агитация была успешной – нужно доложить председателю Совета об успехе. Он даст добро на вооружение ополчения, и в назначенный день героям предстоит возглавить прорыв.

Если агитация не удалась – придётся возвращаться к Фёдорову. Он скажет, что на оружейном заводе местные инженеры собирают какое-то могучее оружие, которое могло бы помочь, однако имеются какие-то затруднения. Если герои уже были на станции, и обнаружили заброшенный электромеханический склад – он вызовет по телефону одного из старших инженеров завода, который затребует героев привести его на этот самый склад. Там придётся совместными усилиями найти указанный инженером механизм (внимание, штраф -2). Если необходимая деталь будет найдена – то к назначенному дню будет готово чудо-оружие – бомбомёт чудовищной разрушительной силы (урон – 5d10 БШ), но, к сожалению, зарядов всего три. В «день Х» партии предстоит воспользоваться им для нанесения удара по казакам непосредственно с окраины города (военное дело либо стрельба, штраф -1), вне зоны досягаемости лёгких казачьих пушек.

Если не удалось и это – остаётся последний вариант. Надо пойти либо к трактирщику в «Счастливый Кузюк», либо через потайной ход, указанный им же, проникнуть в лагерь казаков и наворовать там побольше взрывчатки (временный склад боеприпасов у них охраняют 4d6 казаков плюс характерник, если они поднимут тревогу – переполошатся все казаки, героям предстоит противостоять всему казачьему отряду). Трактирщик, оказывается, имеет в тайном схроне запас динамита, который может продать по стандартной цене (20 золотых за шашку).

Для успеха этого, последнего варианта героям нужно будет минимум 20 шашек. После того, как динамит приобретён, нужно добыть побольше мелкого железного хлама (добавит 3d6 урона, БШ), заминировать находящийся на станции паровоз, заложить поражающий элемент – и, угнав паровоз (успех вождения со штрафом -1 если в партии нет никого с реальным образованием или иным навыком владения техникой) выехать на нём из города. Казачий лагерь как раз находится близ разобранной ветки, казаки её тщательно восстанавливают – видимо, в ближайшее время ждут подкрепления на бронепоезде. Когда паровоз будет как следует разогнан (снова бросок на вождение) – его следует тут же покинуть (успех ловкости, штраф -2), но перед этим – зажечь бикфордов шнур, чтобы взрыв произошёл в нужный момент (военное дело, либо – смекалка со штрафом -2). Когда паровоз достигнет разобранной части пути, он съедет с рельс, завалится набок – и произойдёт взрыв, нанеся казакам повреждения (динамит + поражающий элемент) в районе большого шаблона.

Если герои в случае успешной агитации идут на прорыв во главе ополчения – бой ведётся согласно правилам массовых сражений («Дневник Авантюриста 2», стр. 106). Отряду ополченцев (300 человек) будет противостоять отряд казаков в 500 человек, имеющий, при этом, преимущество +2 за счёт полевой артиллерии и пулемётов. Военное дело у казачьего есаула – d8. Если у героев нет этого навыка – командовать прорывом будет командир ополчения, имеющий аналогичный навык военного дела. Златоустовцы в этом бою могут получить преимущество +1 если среди героев есть колдун или иной носитель мистического дара. Также дополнительное преимущество партии в бою даст успех в каждом удачно выполненном мероприятии, а именно: помощь в сборке орудия, подготовка заминированного поезда (если удалось выполнить диверсию втихую и без шума), успех с подъёмом во время агитации граждан Златоуста (поднятие боевого духа у людей). Итого можно получить дополнительное преимущество до +3, плюс/минус прочие модификаторы согласно правилам массовых сражений.

После победы в город войдёт отряд атамана – без волкодлаков и прочей нечисти, зато вместе с «дивьими людьми». В тот же день атаман проведёт митинг, а потом и творческий вечер. Герои же получат повышения (одно очко – если агитация не удалась, и был задействован вариант с поездом или бомбомётом, три очка – если агитация удалась, и герои шли в бой во главе ополчения; внеочередное повышение, если удалось выполнить максимальную подготовку к Массовому сражению). Златоуст, в итоге, перейдёт под руку Зелёного. Хорошо, если партии удалось сохранить паровоз, не задействовав его для подрыва – он пригодится в следующих главах.

СТРОГО НА ЮГ

герб г. Челябинск

В Златоусте предстоит провести несколько дней (от двух до пяти, по желанию ведущего) – дабы отдохнуть, заняться экипировкой и прочими своими делами.

В один из этих дней партию вызовет к себе атаман Зелёный – для беседы. И скажет, что Златоуст – это прекрасно, но нужно двигаться дальше, расширяя влияние вольной Уральской Анархической Республики. И следующим этапом должен стать Челябинск. Этот город захвачен Идель-Урал, и его надлежит освободить, заагитировать и включить в состав Вольного Урала. Но предварительно нужно провести разведку. И да – именно партия будет разведку проводить.

Можно попытаться убедить атамана выдать подкрепление. При успехе убеждения против характера атамана к партии присоединятся два волкодлака, а при подъёме – один из «дивьих людей». Но если ранее был провал ряда заданий - о помощи не может быть и речи

Прямая дорога до Челябинска займёт четверо суток по пересечённой местности (сначала горы, затем леса, последний день – степь), но если в предыдущей главе был обнаружен и сохранён паровоз, а у кого-то из героев имеется навык вождения (если не имеется – следует обратиться либо к трактирщику, либо к Фёдорову, любой из них сведёт персонажей с машинистом – статистом, который за работу попросит 100 золотых (или 10000 уральских рублей), успех убеждения поможет снизить цену на треть, успех с подъёмом снижает цену вдвое) – то дорога до Че займёт всего сутки.

Если партия отправляется в Челябинск пешком - в начале каждого дня пути предстоит проверка выживания. Провал означает, что партия заблудилась, дополнительный день пути. Также в начале каждого дня - **бросок d6 на события в пути**. Никаких иных приключений до подхода к Челябинску с героями не происходит.

Бросок d6 на события в пути:

1.- нападение гигантского червя (»Дневник Авантюриста» стр.178, дикая карта);
2.- 2d6 батыров Идель-Урал (стр. 44 Уральского регионбука, дикие карты;
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- двое волкодлаков из отряда Зелёного (дикие карты), пойдут с партией как союзники.

Если партия отправляется в Челябинск на паровозе – от Златоуста до Челябинска дорога прямая, без ответвлений, потому проверки выживания не нужны. Однако в середине дня, в степях, паровоз героев столкнётся с бронепоездом белочехов (стр. 92 основной книги Правил Красной Земли, вооружение – две 76-мм полевых пушки, 8 пулемётов «максим»). Белочехи перегородили путь, паровоз партии будет остановлен сначала предупредительным выстрелом, а если не остановится – то следующие выстрелы будут уже боевыми.

Экипаж поезда – сорок три человека, из них 40 – статисты (типаж «брат-таборит», см. стр. 45 Уральского регионбука), и три «диких карты» - два таборитских мистика (типаж «оккультист», стр. 176 книги Правил Красной Земли) и комендант поезда Людвиг Свобода (типаж «белогвардеец», стр. 176 книги Правил Красной Земли). Чехи откуда-то знают про партию, про то, что именно стараниями героев был пущен под откос состав под Строкино, потому договориться с ними вряд ли удастся (необходима сначала проверка маскировки против внимания Людвига Свободы и оккультистов (штраф -2), а затем – успех убеждения против характера коменданта (штраф -4). В иных случаях героям предстоит бой.

брат-капитан Людвиг Свобода

Бой лучше всего вести, покинув состав и рассеявшись по степи. От боя можно уклониться и продолжить путь в Челябинск пешком (оный займёт двое суток), но если бой будет принят, и партия в нём победит – герои получат дополнительное очко повышения, а если при этом удастся захватить бронепоезд – то три очка повышения.

Наилучший вариант для победы – рассеяться, и ползти к поезду по-пластунски. В этом случае партия будет неуязвима для артиллерийских орудий (все снаряды летят мимо), а пулемётный обстрел (автоматический огонь на подавление, стр. 94 «Дневника Авантюриста») производится со штрафом -2. Можно подползти на дистанцию броска гранаты (если у героев есть винтовочные гранаты – то на расстояние выстрела) и, забросав пулемётную платформу гранатами (пулемётный расчёт – два человека, уничтожение платформы сократит количество чехов на шестнадцать человек), попытаться взять поезд штурмом, бой будет происходить в тесных вагонах (два вагона, в каждом по десять таборитов плюс оккультист), и в кабине, и на тендерной площадке паровоза (семь чехов плюс комендант). Если среди партии есть мистик – задача серьёзно упростится (если с героями отправился эльф – упростится ещё сильнее, так как он просто закидает состав файерболами). Идеально, если с партией отправились волкодлаки – у чехов нет серебряного оружия, а значит, весь бронепоезд станет лёгкой добычей. Если партия выживет, Людвига нужно будет допросить.

Н. Толстов. Уничтожение чехословацкого поезда близ Златоуста

Людвиг Свобода крайне упрямый и стойкий в своих убеждениях человек, потому проверки в ходе поединка воли для партии будут проходить со штрафом -2. При успехе допроса выяснится, что чехи остановились в этом месте для починки пути (в хвосте состава прицеплены дорожный кран и платформа со шпалорельсовыми блоками), что незадолго до встречи с партией был бой с башкирами, и что направляются они в Курган для закупки провианта у Государства Российского. При подъёме – что их отправил сам Старец Горы с особым заданием – найти и переправить в Нове Табор… Анастасию, дочь последнего русского императора, чудом спасшуюся и сейчас пребывающую в окрестностях Кургана. Про Анастасию – крайне важные сведения, которые необходимо срочно передать атаману!

Если партия выжила и победила, а бронепоезд был захвачен – можно прицепить к нему состав героев и ехать в Че. Если во время боя броневагенбург невосстановимо повреждён – его следует скинуть под откос направленным взрывом имеющимися на его борту боеприпасами (успех военного дела) и продолжить путь. Поезд и тела чехов можно обыскать, трофеями будут большое количество патронов (на усмотрение ведущего, но не меньше 50 винтовочных и 100 пистолетных), огнестрельного и холодного оружия (В; Д; О), ящик динамита (20 шашек), провиант, лекарства и деньги (на усмотрение ведущего, но не меньше 1000 золотых).

К Челябинску герои прибудут вечером. Он занят башкирами. Вокруг города – конные патрули, дороги перекрыты. Как ни странно, некоторые заводы, судя по дыму из труб, вполне работают. Надо проникнуть в город сквозь двойное кольцо патрулей, и лучше - ночью. В патрулях первого периметра по пять обычных верховых башкиров, патрули второго кольца усилены шаманами (у которых есть Сила «увидеть/скрыть сверхъестественное»). Успех внимания позволит вовремя обнаружить патрули, а успех маскировки – пройти незамеченными. Мимо шаманов можно пройти, оставив магические предметы за кольцом патрулей, либо успешно произведя встречное применение этой силы на сокрытие магических предметов (мистический дар героев против колдовства шаманов). Если герои прибыли на поезде – лучше оставить состав вне зоны видимости башкиров и пройти в город тайно.

Наконец, партия в городе. На улицах – разъезды башкиров, чтобы не попасться патрулям, необходим успех уличного чутья/внимания. Нужно разузнать о происходящем в городе и найти проводников. Беглый осмотр города выявит следующие актуальные локации:

патронный завод

- патронный завод. Один из немногих работающих в городе заводов. На всех воротах и калитках – усиленная стража – по восемь вооруженных винтовками, наганами и саблями громил (успех внимания или колдовства при активации силы «Увидеть/скрыть сверхъестественное» явит ещё и шамана, прячущегося в заводских пристройках. Если перелезть через забор и тайно проникнуть на завод (успех лазания и маскировки со штрафом -1) то можно увидеть, что рабочие этого завода прикованы к станкам, а меж ними прогуливаются надсмотрщики с плётками и наганами. Если кто-то в партии владеет башкирским языком, (или силой «Полиглот») то, подслушав разговор надсмотрщиков (успех внимания) узнает, что эти патроны изготавливаются для войск Идель-Урал, и что недалеко отсюда, на юге, в становище где-то между Парижем и Фершампенуазом как раз сейчас находится Саретдин Максудов – «великий шаман малого курултая», и ждёт патроны;

- чайная фабрика. После полуночи в этом пустом заброшенном здании начинают собираться люди (успех маскировки поможет партии проникнуть внутрь, если героев заметят – всё собрание разбежится кто куда), несколько десятков. Успех анализа текста откроет, что здесь происходит сходка не то потенциальных беженцев, не то подпольщиков, народ разбился на две партии – «красную», которая желает идти в Екатеринбург не то за помощью, не то за лучшей жизнью, и «белую», желающую того же, но в Кургане, в Государстве Российском. Пока «красная» партия берёт верх, апеллируя к тому, что Екатеринбург ближе. С помощью уличного чутья или маскировки герои могут смешаться с толпой, взять слово – и попытаться убедить народные массы не бежать – а присоединиться к атаману Зелёному. Что атаман уже взял под свою руку Златоуст, и сейчас готов прийти на помощь челябинцам. Если это удалось – последует диалог с некой Роби («дикая карта», типаж «следопыт», стр. 42 Уральского регионбука). Она сама подойдёт к героям, и объяснит, что с башкирами так просто не справиться, что нужно много оружия и патронов, а главное – где-то неподалёку от Че присутствует кто-то из верхушки «малого курултая», и в случае чего его батыры смогут подавить восстание легко и непринуждённо. Если герои успешно подслушали разговор башкиров на заводе – придёт в волнение, и скажет, что это – шанс. Где находятся Париж, Фершампенуаз и становище она знает, и готова не просто бесплатно провести туда персонажей, но даже и принять участие в устранении Максудова, ибо, как и почти все челябинцы, искренне ненавидит захватчиков. Если герои сообщат ей про Анастасию (либо спросят её мнения по данному вопросу) – рассмеётся, и скажет, что это глупые байки, а принцесса давно мертва, и пытаться её добыть – абсолютно бессмысленно. Если партия захватила броневагенбург – придёт в восторг и скажет, что это даёт шанс на освобождение города, что при наличии оружия, боеприпасов и бронепоезда можно рискнуть. Люди есть, их надо только вооружить. Также посоветует поискать профессиональных подпольщиков-анархистов, обитающих где-то в городе;

чайная фабрика Кузнецова

Торговый пассаж братьев Якушевых

- торговый пассаж. Он превращён в склад «дани» - продовольствия, патронов и прочих товаров, взимаемых сепаратистами Идель-Урал с местного населения. Снаружи пассаж охраняется десятком батыров, внутри – ещё десяток плюс три шамана. Успех внимания поможет обнаружить на стене соседнего здания свежую надпись: «Зелёный, Челябинск ждёт тебя!», а подъём - следы, ведущие от пассажа в город. При успехе выслеживания по этим следам можно выйти к подвалу, в котором обитают подпольщики – четверо молодых людей и две девушки, все русские, обсуждают борьбу с сепаратистами, уповают на атамана Зелёного, проклинают чехов, позорно «сливших» город башкирам. Похоже, здесь у героев есть союзники! Однако если партия попытается раскрыться и заговорить с подпольщиками – те схватятся за оружие, отношение к партии будет враждебным, но победа в поединке воли сменит отношение на дружелюбное. С персонажей, однако, затребуют доказательства того, что они – от Зелёного, а не от кого-то другого (будут вопросы про количество «дивьих людей» в отряде (четверо), фамилия «правой руки» атамана (Погольски), место лагеря на севере Урала (Синяя гора). Если контакт налажен – подпольщики расскажут про то, что в окрестностях Кургана находится… Анастасия, дочь последнего русского императора! И что, если её так или иначе удастся залучить к повстанцам – на сторону атамана встанут все народные массы Южного Урала, а также Зауралья и не только. Если герои уже узнали об Анастасии от чехов – можно считать, что доказательство подлинности информации получено;

- бараки и склады за вокзалом. Публика там обитает самая непрезентабельная – «городское дно», которое лишний раз стараются не ворошить даже башкиры. На партию там попытаются напасть пятеро оборванцев, вооруженных дубинами, топорами, у главаря – нож и самопал. Если одного из бандитов оставить в живых и допросить – при успехе героев в поединке воли он расскажет, что в чайной фабрике собираются те горожане, что хотят отсюда сбежать, что в городе также действует антибашкирское анархическое подполье, что на юге города в заброшенной церкви обитает колдун – бывший священник, слабенький, но кое-что умеющий, а при подъёме – что даже на захваченной башкирами территории действует «Чёрный Сговор», и его представители за определённую сумму (1000 золотых) могут устроить в городе какой-нибудь теракт – например, чтобы отвлечь башкиров от чего-нибудь по-настоящему важного.

- заброшенная церковь. По понятным причинам она заброшена и заколочена, но при успехе внимания можно обнаружить, что там кто-то есть (за заколоченным окошком горит свет), если в партии есть мистик, обладающий силой «Увидеть/Скрыть сверхъестественное» - он увидит там обладающего Зелёной магией колдуна – живого человека (дикая карта, типаж «колдун», стр. 179 книги правил Красной Земли), но слабого (ПС:10, силы «Полиглот», «Связь», «Оберег», «Распознавание» и «Допрос мёртвых»). С ним можно попытаться вступить в контакт, поначалу он будет насторожен, но успех убеждения против его характера изменит отношение на дружелюбное. Колдун (кстати, русский) расскажет, что при старом режиме он был священником, что после революции разочаровался в вере, а Перелом пробудил в нём колдовской дар. Расскажет о том, что он умеет, и изъявит готовность помочь партии, так как башкиров не любит, и сильно. Он может наложить на героев заклинание «Полиглот», чтобы те могли понимать башкирский язык, может устроить сеанс связи с атаманом, может допросить мертвеца – в общем, оказать ряд мелких услуг.

Наконец, разведка окончена. Герои могут отправиться назад в Златоуст по железной дороге или своим ходом – а могут, дабы не терять времени, связаться с атаманом через местного колдуна. Получив сведения, Филипп Тихонович придёт в крайнее возбуждение – и принцесса, и Челябинск для него одинаково важны. Партии предстоит выбор – отправляться ли в Курган добывать принцессу **(приключение «Последняя Принцесса», альтернативный вариант, стр. 84 Уральского регионбука)**, либо поднять местное подполье и отправиться устранять Максудова. В первом случае путь из Челябинска до Кургана займёт сутки поездом или трое суток своим ходом. Анастасию нужно будет доставить атаману в целости и сохранности, если с ней что-то случится, или герои её изнасилуют – атаман будет в гневе, и сурово покарает партию.

Во втором случае – предстоит наладить контакт с подпольщиками, вооружить их, а затем устроить вооружённое восстание. Либо же – тихо проникнуть в становище Максудова и устранить его. Для прохождения главы можно выбрать один вариант, но лучше реализовать оба, в любой последовательности.

- городское восстание: для начала нужно консолидировать все силы. Сделать это лучше через подпольщиков, они вполне могут донести до челябинцев весть, что час освобождения близок. Далее – нужно оружие. Если партия до того захватила бронепоезд чехов, или хотя бы перебила экипаж – оружие и боеприпасы тоже есть, если нет – придётся штурмовать пассаж. Для штурма можно задействовать Чёрных – устроенный ими взрыв проломит стену и уничтожит наружное охранение. Внутри будет достаточно оружия и боеприпасов для того чтобы наскоро вооружить ополченцев (их примкнёт три сотни), однако сделать это надо будет быстро, так как взрыв насторожит башкиров, и они очень скоро соберут все свои силы дабы подавить бунт на корню.

Если партия благополучно захватила бронепоезд – подготовка к восстанию будет гораздо проще. После того, как ополчение будет вооружено (подпольщики отправятся с партией, заберут оружие и боеприпасы с борта поезда и доставят их ополченцам), героям нужно подъехать к городу и уничтожить патрули. После чего можно начинать обстреливать город. Артобстрел послужит сигналом для челябинцев.

Сам бой за Челябинск ведётся по правилам массовых сражений («Дневник Авантюриста 2», стр. 106). Военное дело лидера башкиров d8. В первом варианте башкиры получают ряд преимуществ (+1 за наличие шаманов, +1 за скорую мобилизацию и высокий боевой дух), а повстанцы – некоторое количество штрафов (-1 за отсутствие огневой поддержки, - 1 за неподготовленность действий и отсутствие отвлекающего фактора). Во втором случае (с бронепоездом) штрафы снимаются, а повстанцы могут получить ряд преимуществ (+1 если «Чёрный сговор» устроит отвлекающий теракт, +1 если в партии есть мистик). Если бой прошёл успешно – башкиры разбегутся, а в Челябинске будет установлена народническая власть.

- уничтожение Максудова: для начала нужно договориться с Роби. Она проведёт героев в становище, что меж Парижем и Фершампенуазом бесплатно – но партии придётся обеспечить её едой, оружием и походным снаряжением. Железнодорожного пути в ту степь нет, идти придётся на лошадях или пешком. А самое главное – до возвращения в Челябинск Роби не должна погибнуть, ибо если её убьют по дороге к становищу партия не сможет оное отыскать (штраф -4 к выслеживанию и/или выживанию), а если на обратном пути – партия заблудится в степях, и в лучшем случае выйдет на территории, контролируемые дутовцами, а в худшем – сгинет от голода, холода и местной фауны типа гигантских червей. *Ведущий может усложнить партии игру, если в случае боевых столкновений в пути враги будут прежде всего атаковать Роби.*

Бросок d6 на события в пути:

1.- четверо волкодлаков (дикие карты);
2.- 3d6 батыров Идель-Урал (стр. 44 Уральского регионбука, дикие карты;
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- партию нагонит один из «дивьих людей» атамана (дикая карта), союзник героев, либо, если был провал предыдущих заданий - минус день пути

Пеший путь до становища займёт пять дней. Вести партию будет Роби, потому ведущему придётся от её лица совершать проверки выживания со всеми имеющимися преимуществами (Роби – «дикая карта», типаж «следопыт», стр. 42 Уральского регионбука). Впрочем, если у кого-то из героев навык выживания выше – проверку может производить партия, однако штрафа за незнание местности для партии это не отменяет. Также, в начале каждого дня – **бросок кубика на события в пути**.

Становище, расположенное в степи между Парижем и Фершампенуазом близ небольшого озера, хорошо охраняется. Вокруг – несколько колец патрулей (на усмотрение ведущего, но не меньше трёх) по 3d4 батыра в каждом, патрули последнего кольца вдобавок усилены шаманами. На становище наложены чары «Оберег» и «Тревога» (их возможно увидеть с помощью силы «Увидеть/Скрыть сверхъестественное, также мистик обладающий этой силой может увидеть, как в центре становища разбух большой сияющий зелёным цветом шар (на самом деле так на более тонком плане выглядит эфирное тело Саретдина Максудова), от которого во все стороны тянутся мириады тоненьких сияющих нитей, соединяющих всю башкирскую орду). Можно развеять эти чары силой «Рассеивание», тогда герои смогут проникнуть в становище незамеченными, также сквозь пелену чар может пройти незамеченным персонаж, обладающий чертой «сопротивление сверхъестественному».

Проникнув в становище, партии нужно добраться до центрального шатра, наиболее богато украшенного. Шатёр охраняют снаружи четверо батыров (все – «дикие карты»), внутри, находится сам Саретдин Максудов, а также четыре железных голема (также «дикие карты») – стража «последнего рубежа».

Шатёр из толстого войлока, хорошо закреплён и плотно занавешен, забросить гранату внутрь никак не получится, а разорвавшись снаружи, граната лишь проделает в стене дыру – но не обрушит его. Кроме того, изнутри стены шатра украшены защитными рунами, блокирующими любую чужую магию, потому уничтожить шатёр вместе с Максудовым с помощью сил «Взрыв», «Поток» и иных боевых заклинаний не получится – они просто не сработают. И в любом случае перед боем Максудов будет наготове, застать его врасплох не получится – памятка ведущему.

Саретдин Максудов

Когда начнётся бой, Максудова необходимо будет уничтожить в течение десяти раундов – на одиннадцатый раунд к его шатру сбежится всё становище и просто задавит партию массой. Максудов будет отчаянно сопротивляться, стреляя и колдуя из-за спин големов, а получив второе ранение – выпьет бутыль Заячьего настоя и попытается спастись бегством, нельзя дать ему этого сделать. После того, как Максудов будет убит, герои должны максимально быстро ретироваться от орды разъярённых башкиров (см. правила погонь, стр. 124 «Дневника Авантюриста»), направляясь в сторону Челябинска, где, в зависимости от ранее совершённых действий, либо принять командование городом, либо начать подготовку к общегородскому восстанию, либо (поскольку Максудов убит, задание считается пройденным) двинутся в Златоуст.

Если герои заняли Челябинск – следует дождаться атамана Зелёного, он прибудет через день, и, устроив массовый митинг на главной площади города, объявит о том, что данный город входит в состав вольной Уральской Анархической Республики. Что земля, пригодная для обработки, будет по справедливости поделена меж нуждающимися, заводы передаются под управление самих рабочих, граждане освобождаются от всех налогов, дани и прочих повинностей и т.п. После чего устроит в Народном Доме «творческий вечер» в честь освобождения города от башкирского ига, плавно перетекающий в общегородской пир с песнями, плясками и прочими приятными излишествами.

Если герои воплотили оба варианта освобождения города, и при этом сохранили бронепоезд или хотя бы златоустовский паровоз – каждый из них получит по три дополнительных очка повышения, если выполнили один из вариантов (с сохранением транспортного средства) – два очка, если лишь один, и при этом паровоз был уничтожен – то лишь одно очко. Если партия выбрала альтернативный вариант (прохождение приключения «Последняя принцесса»), то вне зависимости от сохранности паровоза все её члены получат по два дополнительных очка повышения. В качестве награды от атамана, партия получит бывший чешский бронепоезд/златоустовский паровоз в своё личное пользование, а кроме того – для того, чтобы получить подкрепление в следующих главах, больше не нужно воздействовать на Зелёного посредством убеждения – достаточно лишь попросить его, и во временное распоряжение героев (для решения конкретной задачи) будут выделяться двое волкодлаков. Партия получает ранг «Ветеран». Также, если партия до этого сильно проштрафилась перед атаманом проваленными миссиями, то победа в данной главе полностью реабилитирует партию в глазах Отряда Зелёного. Однако, если партия снова потерпит неудачу, то на этом игра заканчивается, а выбор у партии невелик: либо быть мальчиками на побегушках у атамана для мелких поручений, либо их просто убьют.

Челябинский Народный Дом

ЭЛЬФИЙСКИЙ ВОПРОС

Проходит ещё пара дней. Отряд повстанцев уже в Златоусте, персонажи, соответственно, тоже. На дворе уже октябрь. Ночи стали холодны, скоро выпадет первый снег, да и вообще зима близко, и по этому поводу Зелёный собирает в своих апартаментах «ближний круг», в который с недавних пор помимо пана Погольски и четвёрки эльфов входит и партия. Атаман говорит, что пора возвращаться «на зимние квартиры» - то есть в лояльные деревни – Копну, Ржище, Облянку и Кедровку. Оттуда следующей весной «зеленцы» планируют выступать на города Невьянск, Берёзов, Дедюхино и остальные, отсекая Пермь, Нове Табор и Екатеринбург от северных областей УрНР, дабы летом нанести удар одновременно и с юга, и с севера по центральным губерниям. Идель-Урал – ослаблен, южные территории – на стороне повстанцев, и пока Красные заняты своей космической программой, инициатива остаётся в руках атамана. До следующей весны логичнее всего пересидеть холода в лояльных деревнях. А скоро начнутся затяжные дожди, потому уже завтра первые группы «зеленцев» отправятся на север, и партия будет одной из этих групп. В-общем, завтра партии предстоит выдвигаться. Причём с героями отправятся двое «дивьих людей» - Леголлин («путевое имя» - Лин) и Морнэмир («путевое имя» - Мир), оба – «дикие карты», и будут помогать героям. Ещё двое пока останутся с Зелёным и паном Погольски и прибудут на север позже.

река Чусовая

Маршрут будет следующий: из Златоуста надлежит идти три дня на Нижний Уфалей – ещё один «закордонный анклав» УрНР. В этом городе едва ли знают о жизни и творчестве атамана Зелёного, а если и знают – то точно не ждут. Альвам в людских городах тяжко, потому не нужно в этом городе задерживаться дольше чем на одну ночь. В городе они будут пребывать под личиной. Дальше – ещё три дня через степи, кишащие башкирами, нечистью и дикими зверями. Далее следует миновать засечную черту Красных, горами и лесами добраться до села Колино, оттуда – день пути до Чусовой, по которой нужно сплавиться до самого Сукина Увала, откуда до Синей горы – рукой подать. Там отряд соберётся вновь и будет распределён по лояльным сёлам до самой весны.

Но если герои сохранили паровоз или чешский броневагенбург – маршрут будет иным. На поезде за несколько часов можно добраться до Кыштыма, ночью на всём ходу проскочить город и, перейдя на боковую ветку, добраться до Нижнего Уфалея, тем самым будут сэкономлены несколько дней пути. Потом поезд вернётся в Златоуст, а партия пойдёт дальше *(состав пригодится партии в следующих главах, не нужно забывать о нём – памятка ведущему)*. В этом случае путь пройдёт спокойно, без происшествий, герои будут в Нижнем Уфалее утром следующего дня.

Если паровоз или бронепоезд был утрачен, или герои по тем или иным причинам не хотят им пользоваться - с рассветом герои отправятся в путь. В начале каждого дня пути предстоит проверка выживания. Провал означает, что партия заблудилась, дополнительный день пути. Первый день пройдёт почти спокойно, горы безлюдны, но к вечеру на героев нападёт башкирский разъезд – батыры (по 2 на персонажа, статисты) плюс шаман («дикая карта»). После победы одного из батыров можно будет допросить (поединок воли). При успехе в поединке воли партия узнает, что башкиры Идель-Урал массово покидают степи Южного Урала и отходят к Уфе. Огромные территории теперь свободны от башкирских орд, что хорошо. При подъёме – узнает, что, во-первых, «свято место пусто не бывает», и башкирские шаманы подняли массы упырей, дабы зимой местные не скучали, а во-вторых – юг Урала активно занимают Белые, закрепляясь на линии Верхнеуральск – Троицк – Курган. Это уже плохо, надо доложить атаману.

На второй день пути герои выйдут в степь. В начале дня на них нападут три степных сошки и пять сполохов (статисты), а во второй половине – два десятка упырей (*с ними не обязательно драться, можно и сбежать – памятка ведущему*).

На третий день пути герои достигнут Нижнего Уфалея. Город охраняется разъездами Уральской Народной Красной Армии, на улицах тоже ходят патрули. Эльфы воспользуются своими маскировочными плащами, а героям предстоит пройти в город либо замаскировавшись (проверка маскировки против внимания народноармейцев), либо обходя патрули окольными путями (успех выживания (на подходах к городу) и уличного чутья (в городе) со штрафом -2). Также успех уличного чутья поможет обнаружить в городе подходящую гостиницу, где герои смогут отмыться, отъесться и отоспаться перед дальнейшей дорогой. Если герои добираются в Нижний Уфалей по железной дороге – с поезда лучше сойти на подъездах к городу, проникновение в Нижний Уфалей проводится по тем же правилам.

По желанию герои могут погулять по городским кабакам, пообщаться с местными (успех убеждения или провокации, штраф -1) или подслушать разговоры (успех внимания), либо подкупить трактирщика (50 золотых). При успехе вышеуказанных проверок герои услышат одну или две (при подъёме – все) новости из следующих:

- Чапаев почему-то не пошёл на Верхнеуральск, а вместе со своей дивизией перешёл в подчинение УрНР и сейчас движется на Магнитогорск. По слухам, дальше он пойдёт на Аркаим, потому как именно там планируется запуск спутника, и именно чапаевцы занимаются охраной строящейся железнодорожной ветки и космодрома;
- в Обдорске была свергнута оккупационная власть военной администрации САСШ. Этот важнейший пункт ввоза-вывоза вернулся в состав УрНР. Восстание подняли местные подпольщики, которым, по слухам, помогла какая-то местная нечистая сила;
- Екатеринбург избавился от Арлекина, маньяка, почти год терроризировавшего столицу Республики. Также имела место попытка теракта во время фестиваля Новой Музыки, сорванная профессионалами НКВД, теракт пытались совершить деятели-ирреалисты, подконтрольные Юровскому;

- подозрительно активизировались чехи. По одним слухам, они нашли Святой Грааль, по другим – дочь последнего русского императора Анастасию, по третьим – какой-то древний волшебный меч доисторической цивилизации. Их броневагенбурги даже проходили через Нижний Уфалей несколько дней назад;

- из степи куда-то ушли все башкиры, если раньше их набеги были достаточно частыми, то теперь вовсе сошли на нет. Зато активизировалась всякая нежить – упыри, навьи конники и прочие твари, о коих не к ночи.

Бросок d6 на события в пути:

1.- патруль Красных - 4 конника и броневик;
2.- 4d6 упырей ;
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- партия встретит берегиню, союзницу атамана, своей магией она может телепортировать партию по ту сторону засечной черты, в отроги Уфалейского кряжа.

На следующий день герои вместе с эльфами отправятся дальше на север через степь. В начале каждого дня пути также предстоит проверка выживания, провал означает, что партия заблудилась, дополнительный день пути. Также, в начале каждого дня – **бросок кубика d6 на события в пути.**

Если партия не повстречалась с берегиней, то к вечеру третьего дня дойдёт до засечной черты. Она охраняется, причём очень хорошо – степь вдоль засек патрулируют броневики типа «Гарфорд-Путилов» (стр. 91 книги Правил Красной Земли), через каждые десять километров – дот, а в воздухе барражируют штурмовые гиломорфные дирижабли, увешанные оружием – гиперболоидами и самонаводящимися ракетами Цандера. Видимо, здесь пройти не получится.

Здесь вмешивается Морнэмир, он говорит, что надо идти на восток, где пролегает Уфалейский кряж. Там, по горам, ущельям и тайным пещерам можно будет легко миновать все кордоны Уральской Народной Красной Армии и, обойдя Нижне-Исетский завод, выйти прямо к селу Колино. Кроме того – он чувствует, что там, в горах, что-то должно произойти, что-то важное. Лин тоже что-то чувствует, и также призывает идти в горы.

Делать нечего, надо двигаться. До Уфалейского кряжа – полные сутки пути, их надо пройти не останавливаясь. *Если партия решит встать на отдых – будет внезапное нападение Красных – двое бойцов КомКона (стр. 174 книги Правил Красной Земли, типажи «испытатель» (плюс к снаряжению – инфравизор) и «комиссар», оба «дикие карты), охотящимися за клакерами атамана Зелёного, и отделение народноармейцев (типаж «фронтовик», стр. 173 книги Правил Красной Земли, статисты). Если остановки не будет – до гор герои доберутся утомлёнными, но зато живыми – памятка ведущему.*

Так или иначе, вся компания добирается до предгорий Уфалейского кряжа. Места здесь дикие, заброшенные, и совершенно безлюдные. Дует холодный ветер. Нужно найти место для отдыха, и тут снова вмешиваются «дивьи люди» - по словам Морнэмира, который не раз хаживал по этим местам, где-то неподалёку есть потайная пещера, оборудованная для стоянки. Артачиться глупо, лучше пойти за Миром – он явно знает, что делает.

Пещера и впрямь потайная – вход в неё скрыт иллюзией пласта горной породы. Однако, как только партия войдёт внутрь, эльфы насторожатся – в глубине пещеры кто-то есть (успех внимания покажет отсветы далёкого и слабо горящего костра и слабый стон). Морнэмир, прислушавшись, громко спросит что-то на языке «дивьего народа» - и неожиданно получит ответ на том же самом языке, только очень тихо. Увлекая партию за собой, «дивьи люди» поспешат вглубь пещеры.

Тайное убежище и впрямь оборудовано с комфортом, причём явно руками альвов. Стены утеплены растянутым на каркасе войлоком, в узком каменном канале течёт питьевая вода, есть поленница (сейчас почти пустая), посреди пещеры – очаг с хорошей вытяжкой, вокруг него – ковры и подушки. И на одном из ковров у самого очага лежит… ещё один представитель «дивьих людей». Его куртка и плащ разорваны, торс кое-как перетянут заскорузлыми окровавленными тряпками, он ослаб от кровопотери и балансирует на грани обморока. Ему можно помочь посредством лечебного зелья, силы «Исцеление» или посредством успеха Лечения (штраф -2 за отличную от человеческой анатомию).

Придя в себя после лечения, альв расскажет свою историю. Ранен он был не кем-то, а вурдалаками – прислужниками Кощея Бессмертного, древнего и могущественного колдуна, вернее, лича. Этот лич построил в горах Северного Урала неприступный замок, охраняемый ордами навьих конников, упырей и вурдалаков. Альв (он назовётся как Мэои) расскажет, что бежал от «кощеевцев», был ранен, измотан, и уже несколько дней пребывает в этом убежище.

Эльф, естественно, «тёмный» - «светлые» так или иначе ищут дорогу в свои города или обращаются за помощью к людям, а не истекают кровью в тайных убежищах. На вопрос о причине конфликта с Кощеем расскажет, что пару месяцев назад Кощей добыл упавшую с неба звезду - сверхмощный артефакт, который альв пытался выкрасть из его сокровищницы. Если ему предложить присоединиться к атаману Зелёному – с удовольствием присоединится. А на вопросы о его прошлом, о причинах изгнания – замкнётся в себе и не станет больше общаться с героями – разговаривать будет лишь со своими сородичами, причём на языке «дивьих людей».

Как бы то ни было, надо продолжать путь. О Кощее при встрече надо будет рассказать Зелёному. До села Колино – день пути. Где-то в середине дня на партию нападёт десяток навьих конников (статисты) во главе с вурдалаком-воином (стр. 195 книги Правил Красной Земли, «дикая карта»). Если главаря удастся пленить и допросить – он, при победе героев в поединке воли, расскажет, что преследовал «вот этого вот остроухого гада» (указывая на Мэои), ибо тот «залез куда не следует». На вопросы о Кощее и местонахождении замка он откажется отвечать (штраф – 4 на проверки убеждения, запугивания и провокации, однако если каким-то чудом удастся успешно пройти проверки, укажет в район западной части Северного Урала, северо-западнее Североуральска). После чего вурдалак забьётся в корчах и стремительно распадётся в прах.

Село Колино – лояльно к атаману Зелёному. Героев и их сотоварищей здесь накормят-напоят, сведут в баню и оставят на ночлег в доме старосты, подготовив для них лучшую комнату. На расспросы о происходящем вокруг расскажет, что да, нечисть в окрестных лесах и горах вполне себе бродит, екатеринбуржцы периодически её уничтожают, что урожай собрали хороший, а что там, за пределами сельских угодий, местных мало волнует («телеграфу и газетов у нас нету, а коли были бы – так и не надыть нам того!»). Следующий день пройдёт в дороге до реки, где предстоит сделать плот (успех ремонта или ремесла, штраф -1), и назавтра сплавиться по Чусовой до Сукина Увала. Местный водяной также окажется лоялен Зелёному, потому сплав пройдёт быстро и без происшествий. И к вечеру следующего дня герои, наконец, достигнут Синей Горы, где будут остановлены секретом «зеленцев» и препровождены к Зелёному.

На знакомом плато стоит лишь полевая кухня, несколько палаток и один шатёр, - собственно, атаманский. Там, среди циновок, жаровен и бутылок с разнообразными напитками героев встретит сам атаман. И расскажет, что, с одной стороны, весь отряд с минимальными потерями добрался до места, и ныне расселён по лояльным сёлам до весны, с другой же – Красные взяли Обдорск. А именно через этот город, благодаря сочувствующим лицам из числа американцев-южан, затесавшихся в тамошний гарнизон, происходило снабжение повстанческого отряда. Но – есть нюанс – по донесениям агентуры атамана, на следующей неделе Красные вывезут в Екатеринбург трофеи – американское оружие, боеприпасы, продовольствие, лекарства и многое другое .Всё это следует перехватить и тайно доставить на Синюю Гору.

Североуральский тракт

Учитывая сложность, а также тот факт, что людские ресурсы пригодятся по весне (кроме того – люди жадны, могут и утырить чего не надо), герои отправятся туда не одни, а в компании шестерых волкодлаков, новичка из числа «дивьих людей» Мэои, а также пана Погольски. Всю компанию местные Хозяйчики доставят в район севернее Серова, на Северо-уральский тракт «потаёнными тропами» в мгновение ока.

До прибытия каравана у героев есть время на то, чтобы организовать на тракте, абсолютно безлюдном по осеннему времени, засаду, а возможно и полномасштабный огневой пункт (успех военного дела, штраф -2), а также обдумать план действий, стратегию, организовать разведку местности и максимально подготовиться к встрече. После того, как атаман отметился на юге Урала, едва ли Красные будут ждать встречи с его отрядами здесь, на северном Урале.

После того как все приготовления будут закончены, останется дождаться каравана и атаковать его. Караван состоит из шести грузовиков – трёхтонников (в которых, собственно, трофеи), двух автофургонов с охраной (в каждом – по двенадцать бойцов, (типаж «фронтовик», стр. 173 книги Правил Красной Земли, статисты), во главе с командиром (типаж «командир», стр. 171 книги Правил Красной Земли, «дикая карта», использует гиломорфные пули), все они приверженцы Красного Движения), двух спецброневиков на базе «Гарфорд-Путилов» (стр. 91 книги Правил Красной Земли), но броневики усилены новонаучным оружием (вместо 76-мм орудия – гиперболоид, вместо пулемётов – флуктуаторы). Также караван сопровождают четверо «летунов» (типаж «аэронавт» стр. 41 Уральского регионбука), вооружённые флуктуаторами (все четверо – статисты, принадлежат к Красному Движению и имеют черту «инженер», вместо проверок Новой Науки при задействовании флуктуаторов проводят проверку стрельбы). Командир колонны – ветеран ОНБ (типаж «комиссар», стр. 174 книги Правил Красной Земли, «дикая карта», использует гиломорфные пули) – пребывает начеку и зорко бдит, при попытке застать колонну врасплох – проводит проверку внимания (без штрафа), при успехе – колонна в тот же ход останавливается и готовится к бою, и на следующий ход проверки военного дела у командира колонны проходят с преимуществом +1.

Сам бой проходит по правилам массовых сражений («Дневник Авантюриста», стр. 106). Навык военного дела у командира колонны всего d6, однако Красные имеют ряд преимуществ (каждое из которых даёт преимущество +1 к проверкам военного дела):

- наличие «летунов» (+1 пока жив хотя бы один аэронавт);
- наличие броневиков (+1 за каждый броневик);
- наличие командиров у охранных отделений (+1 за каждого).

Устранение каждого из источников преимуществ уменьшает количество преимуществ к проверкам военного дела у Красных. Проверки военного дела партии проводятся персонажем, имеющим наибольшее значение данного навыка, если ни у кого из персонажей оного нет – проверки военного дела проводит пан Погольски (его навык равен d6). У партии также имеется ряд преимуществ, каждое из которых может дать преимущество +1 к проверкам военного дела:

- организован укреплённый огневой пункт;
- успешно проведена разведка местности;
- волкодлаки в отряде (+1 пока жив хотя бы один волкодлак);
- тёмный альв в отряде (+1 пока жив, если выживет до конца боя – герои получат по дополнительному очку повышения).

Если партия и остальной отряд выживет во время этого боя *(во время оного ведущему рекомендуется максимально усложнить боевые действия, обязав охрану каравана, обладающую новонаучным оружием и боеприпасами атаковать прежде всего сверхъестественных существ, а на героев натравить статистов)* – добычей партии станут две сотни автоматов Томпсона и весьма внушительное количество патронов к ним, также большое количество сухпайков, одежды (в т.ч. зимней), походного снаряжения и лекарств, всё - отличного качества. Эти трофеи необходимо передать атаману. Себе герои, с соизволения пана Погольски, могут взять по одному «томпсону» (и по паре сотен патронов к ним), по комплекту американской формы (в т.ч. зимней), по комплекту походного снаряжения, по десять сухпайков и столько же лекарств. Кроме того, герои могут забрать добычу с поверженных охранников каравана, дабы впоследствии продать на «чёрном рынке» или использовать на благо вольного повстанчества.

Грузовики с «хабаром» нельзя атаковать, иначе не будет возможности вывезти трофеи. Также нежелательно убивать водителей – они обычные обыватели – статисты, в бою не будут принимать участие, забившись под сидения в кабинах своих машин. При успехе в поединке воли их можно заагитировать работать на атамана Зелёного и получить дополнительное очко повышения – памятка ведущему.

Обратный путь предстоит проделать самостоятельно – местные Хозяйчики просто не смогут телепортировать такое количество железа и всего остального на Синюю Гору. Однако на следующий день пути караван будет атакован превосходящими силами навьей конницы (сотня навьих конников, управляемая тремя вурдалаками – воинами, стр. 195 книги Правил Красной Земли, «дикие карты», причём их кистени зачарованы против нечисти, потому наносят неиллюзорный урон волкодлакам). Силы неравны, даже если героям каким-то чудом удастся одолеть нежить – на следующую ночь твари оживут и нападут вновь. Если герои и их отряд покрошат нежить и сожгут тела – на следующий день на них нападёт аналогичный по численности отряд навьих конников. Нежить перерезает тракт и не пускает героев на юг.

Мэои говорит, что надо бросать караван и уходить на запад, в *горы (если альв погиб – это скажет Погольски, если погиб и он – на эту мысль так или иначе должен навести ведущий – памятка ведущему)*. На ровной местности уйти от мёртвых всадников нет никакой возможности, а в горах – есть шанс оторваться. Преследуемая ордами нежити, партия уйдёт в горы.

Твари не отцепятся, а наоборот – зажмут героев в ущелье. *На этот момент все волкодлаки в отряде, если не были убиты раньше,* ***должны*** *погибнуть – памятка ведущему.* И тут к героям придёт неожиданная помощь – четверо «дивьих людей» (стр. 46 Уральского регионбука, «светлые», «дикие карты») на левитирующих дисках вылетят из-за утёса и уничтожат всю нежить с помощью файерболов и призванных эйдолонов.

Если Мэои жив – с ним предводительница отряда «дивьих людей», красивая черноволосая женщина в развевающихся одеяниях, не приземляясь, но продолжая левитировать вступит в диалог. Разговор будет на языке «дивьего народа», потому не понятен для героев, однако успех внимания покажет, что женщина крайне разгневана, а Мэои – испуган и растерян. Затем женщина обратится к партии – уже на чистом русском языке. Она обвинит героев в том, что те привлекли внимание Кощея (а нежить была именно кощеевской), связались с изгоем-«тёмным», и занимаются чем-то таким, что лишь навредит Уралу. Если рассказать ей о Зелёном – гневно рассмеётся и скажет, что атаман – дурак и негодяй, что он спутался с «тёмными» альвами и уже за одно это достоин смерти. А «светлые» альвы знают о лагере Зелёного на Синей горе и о расквартированных по близлежащим сёлам повстанцам. Предводительница скажет, что в ближайшие же дни, если не часы, Создания Света (эйдолоны, Сияния, эскапы) и големы, направляемыми владыками какого-то Великого Дома, сметут «зеленцев» и их союзников с лица земли – и за сговор с «тёмными», и потому что так хочет Полоз – древний бог Уральских гор. И как раз у героев есть шанс всё исправить. «Светлые» альвы не тронут ни партию, ни атамана, ни его людей – если партия поможет им в одном деле, причём это дело в интересах Зелёного.

Если герои ответят отказом – начнётся бой со «светлыми». Те будут сражаться, находясь в воздухе, в первый ход призовут эйдолонов, а последующими – закидают партию файерболами. Даже если герои каким-то чудом победят, в течение нескольких часов волны Белых чудовищ атакуют и лояльные «зеленцам» сёла, и лагерь на Синей Горе. Все, включая атамана Зелёного, погибнут и игра на этом окончится – памятка ведущему.

Ирэлья

Придётся согласится на предложение этой остроухой красавицы. А заключается оно в следующем: в глубинах Нового Табора под личиной Старца Горы находится некий Ирэлья – враг и предатель «дивьего народа». Он скрывается там, куда не могут проникнуть отряды альвов, опутав тенётами лжи чехов, а тайными чарами – внутренние покои Табора. Альвы телепортируют героев на территорию белочехов, а дальше им предстоит действовать самостоятельно – как-то проникнуть в цитадель и извести Ирэлью. По словам женщины, если Ирэлья будет убит, Чехословацкий легион лишится своего главного козыря и атаман Зелёный сможет, наконец, с полным правом отомстить чехам за все злодеяния, причинённые ими людям Урала четыре года назад.

Срок на уничтожение Ирэльи – три дня. По окончании этого времени если герои не выберутся из цитадели и не предъявят доказательств гибели Ирэльи – Первый Уральский Партизанский Отряд имени Нестора Махно будет уничтожен «дивьими людьми». Об этом герои узнают уже постфактум – когда «дивьи люди» телепортируются вместе с партией и Мэои (если оный жив) на окраину какого-то незамерзающего лесного болота в пределах экстерриториальной десятикилометровой зоны. Пан Погольски (если жив) останется у «дивьих людей» в заложниках, в случае чего он погибнет первым. Здесь, близ болота, «дивьи люди» и будут ждать героев. Направление на Новый Табор предводительница укажет (надо пройти по зыбкой тропе аккурат через болото, а потом двигаться на северо-запад).

Болото большое. К счастью в нём то и дело попадаются утыканные мёртвыми деревьями островки, на которых партия может передохнуть. Успех проверки выживания (штраф -1) поможет не заблудиться и не утонуть в болоте и выйти в лес, за которым и находится Новый Табор, а подъём – найти кратчайший и менее топкий путь (модификатор передвижения сменяется с «очень трудный» на просто «трудный»). Когда партия выйдет, наконец, из болота, все персонажи обязаны пройти проверку выносливости, проваливший проверку персонаж считается утомлённым (если при проверке выживания был подъём – проверку выносливости делать не нужно). Но как только герои выйдут к лесу (при подъёме на проверке выживания нападения не произойдёт) – из болота на них нападут три «йожына» (они же выворотки, они же виверны, дикие карты). Если партия выживет – надлежит организовать ночлег (а к выходу из болота герои в любом случае доберутся лишь уже вечером) а утром продолжить путь к Нове Табору.

По лесу ходят конные патрули белочехов. Их необходимо тихо обойти (маскировка, или выслеживание/выживание со штрафом -2). Попадаться или стрелять по патрульным нельзя – при первом же подозрительном действии или шуме один из таборитов выпустит в воздух красную ракету, охрана Нового Табора будет усилена, проникновение внутрь будет невозможно. Всего партии предстоит трижды обойти патрули, в каждом из которых четверо чехов («брат-таборит» стр. 45 Уральского регионбука, дикие карты)

Звуки Нового Табора будут слышны задолго до того, как герои выйдут из леса – паровозные гудки, невнятные команды на чешском, лязг каких-то механизмов... Следует как можно аккуратнее подползти на опушку леса, за которым начинаются предгорья Нового Табора. Альвы указали партии на противоположную «главному входу» сторону горы. Здесь тоже ходят патрули, а на склонах находятся скрытые наблюдательные пункты, но их охрана расслабилась и растеряла бдительность, простой успех проверки маскировки поможет избежать их пристальных взглядов. Однако нужно найти способ пробраться внутрь горы. .

Конечно же в Новом Таборе есть т.н. «чёрные ворота» и потайные ходы – но первые тщательно охраняются (взвод таборитов плюс двое оккультистов) а вторые тщательно скрыты и открываются исключительно изнутри. Значит надо искать вентиляционные шахты, обнаружить одну из таких позволит успех внимания (штраф -2). Шахта прикрыта защитным кожухом, а внутри перегорожена решёткой. К тому же из её недр слышится какой-то механический звук – там явно работает «циклон». В данном случае героям может помочь сначала успех ремонта или взлома для снятия кожуха и деконструкции решётки (на то и на другое штраф -2), а затем – успех ловкости, чтобы пролезть внутрь и не застрять в узкой шахте (при критическом провале этой проверки герой намертво застревает в вентиляционной трубе).

Героям для поиска надлежит обследовать Новый Табор, минуя посты и патрули белочехов (успех маскировки против внимания легионеров), и при этом не заблудиться (успех выживания (без штрафов) либо внимания (штраф-1). Впрочем, нигде, кроме самых нижних ярусов, где расположены покои Старца Горы, других «тёмных» альвов обнаружено не будет. Похоже, партии придётся проникнуть в «святая святых» цитадели.

Вход в покои Старца Горы стерегут чары – сначала Тревога (видна только магическим зрением, выглядит, как туманная пелена, перекрывающая проход, невооруженным взглядом не видна никак), затем, за толстыми дубовыми дверьми, на которых очень хитрый замок (взлом, штраф -2) - огненная стена (сила «рассеивание» на оную почему-то не действует). Стены этого помещения надёжно экранированы магически, никакой мистический дар (кроме того, которым обладает Старец Горы) по эту сторону дубовой двери не действует. То же касается зелий, реликвий и предметов Новой Науки. Чтобы пройти незамеченными, чары Тревоги можно снять посредством силы «рассеивание», а сквозь огненную стену – пройти, терпя боль от ожогов (проверка характера со штрафом -2, успех – герой прошёл тихо, перетерпев боль, провал – завопил от боли, переполошив весь Новый Табор (вместе с Ирэльей, находящимся в данном случае под личиной Старца Горы, героев будут встречать несколько офицеров Чехословацкого Легиона («дикие карты», типаж «Белогвардеец» стр. 178 книги Правил Красной Земли), которые атакуют партию сразу же, как только кто-то из оной войдёт в каминную залу). Если же герои смогли пройти в покои незаметно – то в каминной зале обнаружат сидящего в кресле у камина… тёмного эльфа! Судя по всему – искомого Ирэлью. Который, как и всякий представитель «дивьих людей» имеет острый слух, потому услышал партию, как только оная вошла в залу, но не успел накинуть на себя личину. Оттого врасплох его застать не удастся, и он будет атаковать героев. *Ирэлья – босс, потому имеет 4 фишки, которые использует для активации уловок – памятка ведущему.* Плюс ситуации в том, что в данном случае Ирэлья будет один, без чьей-либо поддержки.

В бою с Ирэльей действует лишь его мистический дар. Партии придётся обходится обычным оружием, тогда, когда эльф атакует героев посредством сил Кукла и Поток. Можно усложнить героям бой, если Ирэлья посредством силы «призыв союзника» призовёт мару. Ведущему рекомендуется максимально усложнить бой. Победа над «боссом» такого ранга не должна быть лёгкой.

Если Ирэлья погиб – с его тела следует снять платиновый амулет – маску. Это послужит доказательством его гибели для «дивьих людей». Если герои смогут, не убивая, вывести эльфа из строя, тихо вытащить его из Нового Табора и доставить к лагерю близ болота, то получат два дополнительных очка повышения.

Как оттуда выбраться (в т.ч. с Ирэльей), и какие трудности предстоит при этом одолеть – предоставляется на откуп ведущему (главное, не забывать, что в Новом Таборе около 20000 белочехов, среди которых около полусотни мистиков разного пошиба). После того, как герои вернутся и предъявят предводительнице амулет Ирэльи, или его самого – «дивьи люди» не только освободят пана Погольски, но и телепортирую партию по их выбору либо на место где был оставлен караван с трофеями, либо к Синей горе. Телепортироваться к каравану на самом деле имеет смысл лишь в том случае, если хотя бы один из грузовиков уцелел, или не сильно повреждён и может быть восстановлен в полевых условиях (тогда на оный можно сгрузить оружие и боеприпасы как самое ценное и со всем этим ехать на Синюю гору.

Когда отряд прибудет на Синюю гору – надлежит рассказать Зелёному всю правду. Он, конечно, будет злиться (если доставлено хотя бы оружие и боеприпасы – то нет), но всё же осознает тот факт, что силы и впрямь были неравны, что в случае кощеевой нежити, что со «светлыми» альвами. Тем более что Погольски и Мэои подтвердят героизм партии. После разговора атаман отпустит партию отдыхать, персонажи получают повышения.

При желании ведущий может устроить кому-нибудь из персонажей «романтическую» линию – после того, как атаман отпустит партию, Мэои признается, что на самом деле он не «он», а вполне себе «она» - женщина народа альвов. Также факт о её принадлежности к женскому полу может быть раскрыт в случае её гибели – памятка ведущему.

Чешская рапсодия

Скоро, по словам атамана, какой-то «самайн», после которого рассчитывать на помощь леших, водяных и иных Хозяйчиков будет уже бессмысленно. Пора бы уходить на «зимние квартиры»… но внезапно, вечером, Зелёный призывает к себе партию. Он встревожен, взволнован и необычно серьёзен. Буквально несколько минут назад заколдованная посредством Зелёной магии птица принесла письмо из Челябинска. И дела в том городе, мягко говоря, хреновые.

Чехословацкий броневагенбург

Как гласит послание, Челябинск был захвачен Чехословацким Легионом. После изгнания с этих территорий башкирских орд и частичного восстановления железнодорожных путей три броневагенбурга Легиона вошли в город, и высадив десант, за несколько часов захватили в нём власть! По словам отправителя послания, чехи намереваются в ближайшем будущем вернуть город под юрисдикцию Уральской Народной Республики, но перед этим по максимуму использовать ресурсы города в свою пользу – например, из Че гораздо ближе до Кургана… А самое интересное то, что этими белочехами командует сам генерал Ян Сыровый, что символизирует о серьёзности намерений захватчиков.

В-общем, «покой нам только снится». Ситуация осложняется как тем фактором, что рассевшийся по «зимним квартирам» отряд едва ли захочет отправляться накануне зимы на марш в несколько сотен километров, попытки поднять народ могут окончится бунтом, а также тем, что сила лояльных атаману Хозяйчиков и прочей нечисти слабеет – оные уже готовятся к спячке. Потому и героям, и атаману вместе с паном Погольски, и всем «дивьим людям» предстоит путешествие для начала в Златоуст, на который Легион пока не зарится.

Важный момент – за время пути до Златоуста атаман Зелёный и как минимум двое «дивьих людей» ни в коем случае не должны погибнуть. Иначе игра закончится, будучи проигранной – памятка ведущему.

Если герои в предыдущих главах сохранили добытый в предыдущих главах паровоз/бронепоезд – дорога сильно упростится, потому как атаман с зачарованной птицей пришлёт весть в Златоуст, и в тот же день поезд выдвинется к Нижнему Тагилу и через сутки будет ждать всех на ветке, идущей к Уткинскому заводу. Сев на поезд, партия и атаман, потратив на дорогу ещё сутки с небольшим, без приключений и с комфортом прибудут в Златоуст, объехав Челябинск через Баландино, Копейск, Сосновку и Смолино.

Бросок d6 на события в пути:

1.- отряд КомКона, четверо, дикие карты, типажи «испытатель», «комиссар», «певец революции» и «искатель (стр. 174 - 176 книги Правил Красной Земли);
2.- 4d6 навьих конников ;
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- два волкодлака - «зеленца» (дикие карты), союзники партии.

Если же паровоз/бронепоезд герои не сохранили – предстоит в течение недели добираться до Златоуста через леса и горы. Поскольку дороги хоженые и с партией «дивьи люди», ежедневные проверки выживания будут происходить с преимуществом +2. Также в начале каждого дня – **бросок d6 на события в пути.**

Тем же вечером по прибытии в Златоуст атаман велит собрать в Доме Совета, собственно, Совет Трудовой Республики Златоуст, где надлежит присутствовать и героям. На оном Зелёный объявит о бедственном положении Челябинска, захваченного чехами, о том, что братский город необходимо вырвать из цепких лап интервентов. А в ответ и члены Совета города, и делегаты из числа собравшихся озвучат, что чехов больше и оснащены они лучше, с ними прибыло несколько весьма сильных оккультистов, а также Бессмертные, эйдолоны и прочие Воплощения, а командует сам Сыровый. И у чехов есть не только маги, артиллерия всех мастей и самые отборные бойцы – но, похоже, что и авиация – по словам одного из разведчиков «над городом что-то летало». В итоге Зелёный свернёт совет, перенеся дальнейшее заседание на завтра, а сам будет думать. Партию отправят устраиваться на ночлег.

Однако среди ночи один из «дивьих людей» разбудит героев, сказав, что атаман срочно требует их к себе. Зелёный, мрачный и злой, сидит за столом в одном из кабинетов Дома Советов (*ведущему рекомендуется описать обстановку в мрачных тонах – полумрак, единственный источник света – настольная лампа, длинные тени по углам, колыхающаяся из-за открытой форточки занавеска и т.д.*). Как только вся партия соберётся, Филипп Тихонович скажет, что дело – дрянь, что чехов и впрямь слишком много, подготовлены они лучше, и даже с магией «дивьих людей» ничего не выйдет. А самое страшное – в планах чехов – наступление на Златоуст, который тоже непременно падёт так же быстро, как Челябинск. И почти вся местная Зелёная нечисть, за исключением нескольких волкодлаков, уже впала в спячку, Хозяйчики тоже вот-вот в неё впадут, так что на сверхъестественных существ рассчитывать тоже не приходится. Зелёное Движение на юге Урала – обречено, спасти его может только чудо.

На чудо-то атаман и уповает. А именно – на саблю Салавата Юлаева, утерянную им при штурме Железной Крепости (сейчас это город Магнитогорск). С этим артефактом есть шанс одолеть чехов, без него – никаких. И добывать эту реликвию предстоит непосредственно героям. Сам Зелёный, вместе с альвами, волкодлаками и прочими останется в Златоусте, будет организовывать оборону города – «ибо настоящий капитан идёт ко дну со своим кораблём, я не это христозная падла Терпило, от врагов не бегаю». Партии же надлежит добыть саблю, и, если к моменту их возвращения Златоуст падёт – отомстить белочехам и за атамана, и за Народную Волю.

На том атаман отпускает всех досыпать. А завтра с утра – придётся вновь выдвигаться в путь.

Так вышло, что Магнитогорск находится на территории Оренбургского казачьего войска – в той его части, что оккупирована Идель-Урал, южнее занятыми казаками Сладкова Верхнеуральска. Погода всё холоднее, и героям теперь уже точно понадобятся тёплая одежда и зимнее снаряжение, если его у них до сих пор нет – можно успеть купить сие здесь в Златоусте перед выходом.

Сабля Салавата Юлаева

Бросок d6 на события в пути:

1.- казачий патруль, 2d6 всадников и характерник, дикие карты;
2.- 4d6 упырей;
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- местный Хозяйчик, лояльный атаману, своей магией откроет «потаённую тропу», телепортировав героев в окрестности Магнитогорска.

Так просто до Магнитогорска не добраться – исключительно тайными горными тропами. Идти придётся четверо суток. В начале каждого дня пути также предстоит проверка выживания, провал означает, что партия заблудилась, дополнительный день пути. Также, в начале каждого дня – **бросок кубика на события в пути.**

Магнитогорск осаждаем толпой нежити – упыри, навьи конники, пара упыриных царей тел на двести, и управляют всем этим несколько вурдалаков (вурдалаков пятеро, количество остальной нежити – на усмотрение ведущего, но перевес должен быть минимум десятикратным). Благо ни о какой воинской науке осаждавшие, видимо, не знают, оттого ни разъездов, ни патрулей не организовали. Магнитогорцы же осаждены в пределах металлургического завода, нужно попытаться прорваться к ним сквозь толпы нежити, либо проникнуть тихо. Способов может быть несколько – начиная от использования Цветной черты «Подмога Земли-матушки», силы «Невидимость» и соответствующих зелий, заканчивая использованием «Вызова Судьбе» («Дневник Авантюриста» стр. 109). Ведущему рекомендуется дать игрокам возможность самим подумать над решением этого вопроса.

Когда партия проникнет на завод – её тут же перехватят осаждённые магнитогорцы и примутся допрашивать. Если герои скажут, что пришли помочь – обрадуются (отношение сменится с «настороженного» на «дружелюбное»), и примутся советоваться с партией, как быть. По всему выходит, что управляют нежитью вурдалаки, их надо истребить, и тогда нежить если и не рассеется, то как минимум станет неуправляемой, и её можно будет легко истребить. Тут-то самое время рассказать о сабле Салавата Юлаева, когда-то утерянной им в окрестностях, и упомянуть, что этот артефакт поможет разделаться с нежитью. Успех убеждения (штраф -2) откроет партии местонахождение древнего заброшенного рудника в окрестных горах – однако местные предупредят, что в этом руднике «нечисто».

Надо покинуть осаждённый завод и отправляться на указанное место. Отыскать рудник поможет успех выслеживания (либо внимания со штрафом -2). Рудник очень древний, своды еле-еле держатся на прогнивших балках, для того, чтобы безопасно проникнуть внутрь каждый член партии должен произвести проверку Ловкости (при провале происходит горный обвал, стр. 74 книги Правил Красной Земли). Если все герои успешно проникли внутрь – следует идти дальше. В пещере – кромешная тьма, потому нужен факел, фонарь либо сила «Ночное зрение» или Совиное зелье. Не заблудиться в подземном лабиринте поможет успех выслеживания/выживания (штраф -1), а отыскать искомый артефакт – успех внимания.

Но как только партия обнаружит саблю (прекрасно сохранившуюся, но почему-то вросшую в сталагмит) – за спинами партии вспыхивает яркий свет, и в этой вспышке материализуется эпопт (стр. 193 книги Правил Красной Земли) в облике мантикоры. Никакое оружие и никакие мистические силы на него не подействуют, но с ним можно вступить в диалог. Эпопт скажет, что он поставлен охранять саблю (кем поставлен – не скажет) до той поры, пока не придёт достойный. А достойного он определит загадкой. Если хоть кто-то из персонажей даст на вопрос правильный ответ – сабля останется у партии, если же нет – эпопт уничтожит всю партию. А вопрос звучит так: как на самом деле называется Гора Мертвецов на Северном Урале (правильный ответ: Холат-Сяхыл)? *Если игроки сами вспомнят название горы, то партия может получить дополнительное очко повышения за эрудицию. В прочих случаях помогут проверки: Классического/Реального образования, Анализ текстов, Знания языков, или просто Смекалки (проверки навыков со штрафом -1, проверка характеристики со штрафом -2). В любом случае, стоит помнить этот момент, и как-то напоминать партии об истинном названии данной горы - памятка ведущему.*

Магнитогорский металлургический завод

Если герои смогут правильно ответить на вопрос – эпопт исчезнет в вспышке белого света. Дело за малым – достать саблю из сталагмита (проверка силы, штраф -1) и вернуться в Златоуст. Если нет – эпопт нападёт на героев, и спастись от его гнева будет крайне затруднительно.

Но вот сабля у партии. Если герои решат помочь Магнитогорску и отправятся назад на осаждённый завод, то по окончании главы получат два дополнительных очка повышения. Но это не обязательно – можно наплевать на беды Магнитогорска и отправиться прямиком к Златоусту. Если решено помочь осаждённым – следует опять-таки проникнуть в Златоуст, продемонстрировать саблю, а затем либо склонить осаждённых к вылазке (бой по правилам Массовых сражений, сабля даст +2 к проверкам военного дела), либо горожане устроят какой-нибудь отвлекающий манёвр, а герои тем временем проберутся в тыл армии нежити и вырежут главарей – вурдалаков. Подробности боя – на усмотрение ведущего, однако после уничтожения вурдалаков упыри просто станут хаотично двигаться и тупо долбиться в стены завода, а навьи конники, лишённые магической подпитки, просто тут же падут грудами безжизненной гниющей плоти.

Если же герои «забьют» на беды Магнитогорска – на следующий день на них нападут 5d6 навьих конников под предводительством вурдалака – колдуна. Конники – статисты, вурдалак - «дикая карта». Ещё до начала боя вурдалак объявит, что ему нужна сабля Юлаева, и что единственный шанс выжить для героев – отдать саблю ему. Если партия откажется – будет бой. Во время боя вурдалак, окруженный «телохранителями» (коих будет четверть всех прибывших навьих конников) из-за их спин будет поддерживать своих воинов магией.

В любом случае, если партия выживет, то после боя герои могут обнаружить на оружии нежити клеймо Чёрного Солнца. Нежить – слуги Кощея Бессмертного, что не может не вызывать тревогу. О «кощеевцах» в любом случае нужно доложить атаману.

Обратный путь в Златоуст будет проще (проверки выживания, за счёт того, что путь уже хоженный, проходят с преимуществом +1), но **бросать кубик d6 на события в пути** всё же придётся.

Бросок d6 на события в пути:

1.- 2d6 навьих конников (статисты) и вурдалак (дикая карта);
2.- 4d6 упырей;
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- местный Хозяйчик, лояльный атаману, своей магией откроет «потаённую тропу», телепортировав героев в окрестности Златоуста.

По прибытии обнаружат, что Златоуст укреплён ещё глобальнее, близ железнодорожных путей – воронки от снарядов, обрывки бронелистов и прочие следы боя. Горожане подтвердят, что не далее, как день назад был бой с бронепоездом чехов. Броневагенбург по словам ополченцев «уполз» назад к Челябинску, но скорее всего со дня на день чехи вернутся – с гораздо большими силами. По словам очевидцев, поезд высаживал десант из низших Бессмертных, а находящиеся внутри оккультисты то и дело призывали разных тварей – эйдолонов, Сияний, эскап и прочих. Судя по всему, это была «разведка боем», т.к. броневагенбург отошёл, получив лишь минимальные повреждения, хотя вполне мог продолжать бой.

Атаман пребывает в Доме Советов. Ему надлежит отчитаться об успехах и вручить саблю. Зелёный обрадуется, и велит тут же собирать войска – завтра же «зеленцы» выступят на Челябинск.

Если герои в главе «Рельсовая война» добыли на мельнице деревни Строкино склянку с «бахеевским» зельем - атаман может выдать партии особое задание - отравить захватчиков посредством этого зелья, подмешав его чехам в еду или питьё. Это задание полностью отдаётся на откуп ведущему, и в случае успешного выполнения задания героями часть легионеров перейдёт на сторону атамана, а на проверки военного дела Яна Сыровы во время массового сражения будет накладываться штраф -2 - памятка ведущему.

Под Челябинском атаману и его отряду предстоит принять бой с превосходящими силами белочехов. Бой будет происходить по правилам Массовых сражений («Дневник Авантюриста» стр. 106), причём командовать сражением атаман поручит тому персонажу, чей навык Военного дела превышает его собственный (d6), ему же на время боя вручит саблю Юлаева. Если никто из партии не имеет навыка военного дела – будет командовать сам Зелёный. Чехами же командует сам генерал Ян Сыровый, находящийся во время боя в специальном усиленном штабном броневагоне одного из бронепоездов, его навык военного дела – d8. Если командовать сражением предстоит Зелёному – он отправит героев на спецзадание, а именно – устранить главнокомандующего противника. Саблю в таком случае атаман никому не отдаст, так как ему предстоит по-настоящему серьёзный бой.

У Чехословацкого легиона есть в этом бою ряд преимуществ, а именно:

- два броневагенбурга (+2 к проверкам военного дела за каждый бронепоезд);
- трое оккультистов в штабном вагоне (+1 к проверкам военного дела, покуда жив хотя бы один оккультист);
- 20 Высших и 40 Низших Бессмертных (+1 к проверкам военного дела);
- численное преимущество (на треть больше чем «зеленцев», +1 к проверкам военного дела).

Однако у партизанского отряда тоже есть кое-какие преимущества:

- «дивьи люди» в отряде атамана (+1 к проверкам военного дела, покуда жив хотя бы один альв);
- волкодлаки среди «зеленцев» (+1 к проверкам военного дела).

Если партия управляет сражением, и оно окончится победой «зеленцев» - по окончании боя предстоит штурмовать штабной вагон (бронепаровоз этого поезда на тот момент уже должен быть уничтожен). То же самое предстоит свершить героям, если командовать сражением будет Зелёный, но в данном случае героям сначала предстоит сразиться с пикетом Бессмертных (7 Низших (статисты) и 1 Высший («дикая карта»), затем с экипажем поезда и одним из оккультистов, а по проникновении в вагон – сначала с ещё двумя оккультистами, а потом – непосредственно с Яном Сыровый, который попытается, было, сбежать через люк в полу. Однако, как только партия его обнаружит – примет бой. Но перед тем, как бой начнётся – на помощь к чешскому генералу внезапно материализуются три архонта (два гетанхоарха и турмарх, стр. 192 книги Правил Красной Земли). Если в ходе этого боя Сыровый погибнет, но турмарх останется на поле боя – генерал будет в то же мгновение воскрешён архонтом как Высший Бессмертный, и вновь вступит в бой, если его снова убить – снова воскреснет. И будет воскресать до тех пор, пока партия не уничтожит турмарха.

И Сыровый, и архонты – «дикие карты». Ведущему рекомендуется максимально усложнить бой – победа над боссом такого ранга не должна достаться легко – памятка ведущему.

Если партия выжила – атаман на радостях начнёт обниматься с героями, велит сегодня же устроить «массовый банкет за счёт чехов» (на борту броневагенбургов был достаточно неплохой запас и пищи, и даже алкоголя, в частности – чешского пива), тем более что завтра – т.н. «самайн». Там, на пиру, атаман объявит героев своими «ближайшими друзьями и помощниками», и вручит им саблю Салавата Юлаева, а также 5000 золотых – казну чехов, обнаруженную в одном из бронепоездов. Партия получает повышения.

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ПОЛЕТОВ

Победу над чехами и «самайн» будут отмечены отрядом Зелёного и челябинцами с размахом! Однако в ночь Самайна и атаману, и пирующим с ним героям явится прекрасная черноволосая и зеленоглазая женщина в необычных одеяниях, окутанная ореолом зеленоватого свечения. Все выпившие персонажи, включая Зелёного, от её присутствия тут же протрезвеют – а атаман ещё и тут же начнёт оказывать ей знаки внимания. Что самое характерное, «дивьи люди», едва лишь завидев эту женщину, сбегут в ужасе. Эта женщина – Хозяйка Медной Горы, истинная владычица Урала. И пришла она сюда не просто так – а потому что и ей, и всему Уралу нужна помощь.

Дело в том, что Красные вот-вот запустят Спутник – космический аппарат, доселе невиданный. По словам Хозяйки, «если их Красное диво взлетит в занебесье – Машина возьмёт верх, и не останется здесь места для детей Матери-Земли, ни Старшим, ни Младшим – весь мир станет Машиной». Всё усугубляется тем, что запустить Спутник хотят с территории Аркаима – «пупа земли», священного Места Силы. Этот запуск необходимо предотвратить.

Атаман (с первого взгляда влюбившийся в Хозяйку) поклянётся выполнить её волю во что бы то ни стало. Хозяйка же, оглядев и его, и героев, скажет «быть по сему», и сообщит, что может перенести несколько человек (атамана и партию) к Аркаиму прямо сейчас. Атаман обратится к героям («поможете ли вы, други, делу Зелёного Движения?!»), пожелав, чтобы именно они отправились вместе с ним в Аркаим. Придётся соглашаться, иначе атаман в гневе прогонит героев прочь и игра будет окончена.

Хозяйка даст героям время собраться и подготовиться. И скажет, что территория Аркаима заражена Красным, и она ничем не сможет помочь героям и атаману. И что не может перенести по этой же причине большой отряд. По словам Хозяйки, там, в окрестностях Аркаима, слишком много Красных, большой отряд будет быстро разбит, а вот маленький – вполне сможет справиться. Задача будет в том, чтобы сорвать запуск и уничтожить Спутник. После того, как космический аппарат Красных будет разрушен, Хозяйка вернёт и Зелёного и партию назад в Челябинск. Да, «дивьих людей» Хозяйка не велит брать на это «дело» - ибо они принадлежат к иной, нечеловеческой расе, к тому же их души заражены Хаосом Чёрного Движения, потому она не желает терпеть их на её путях.

В данной главе Филипп Зелёный будет как мастерский персонаж участвовать в действиях наравне с героями. Если так получится, что атаман погибнет – умирая, он успеет сказать партии, что кому-то из них надлежит «подхватить упавшее знамя Свободы Урала», и пусть герои сами решат, кто из них станет его преемником, после чего умрёт – памятка ведущему.

космодром Аркаим

Когда все будут полностью готовы – Хозяйка телепортирует всю компанию в окрестности Аркаима. Дальше героям и атаману надлежит действовать самим.

Над Аркаимом висит военный штурмовой гиломорфный дирижабль, и несколько гражданских, транспортных – под разгрузкой. С них лебёдками спускают какие-то металлические конструкции, по окончании разгрузки транспортники улетят. Штурмовик останется. На территории самого Места Силы множество людей, а также роботов, возводят какую-то циклопическую металлическую конструкцию. Вокруг места строительства – двойное кольцо оцепления – пулемётные вышки, броневики-внедорожники, в небе кружат «летуны» с флуктуаторами.

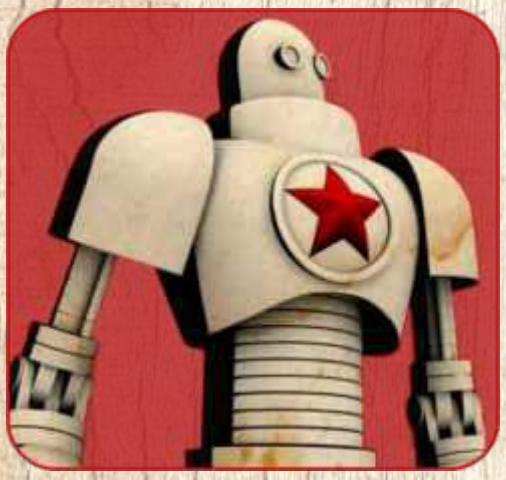
Пробраться через оцепление непросто, но возможно – либо проплыть под водой через речку Большая Караганка (успех плавания, штраф -2), либо при успехе маскировки против внимательности бойцов Народной Армии (1 кольцо оцепления) и датчиков экспериментальных охранных роботов (2 кольцо оцепления). Всё это нужно проделать ночью.

За вторым кольцом оцепления, ближе к возводимым фермам – вагончики – бытовки. Успех внимания (штраф -2) позволит подслушать разговор двух инженеров в одной из них; откроет, что в течение нескольких дней железная дорога к Аркаиму, наконец, будет достроена, и именно по оной, под охраной переметнувшийся на сторону УрНР дивизии Чапаева, на космодром доставят из Перми космическую ракету, и запуск произойдёт, как и запланировано – 7-го ноября. Тем более, что сам спутник здесь – благо его вес всего 83 килограмма.

Дальше разговор можно не слушать – нужно отыскать спутник и уничтожить его, по возможности – тихо. Спутник находится в одном из металлических ангаров, расположенных на краю стройплощадки. Все ангары – заперты, возле ворот каждого – по трое охранников – народноармейцев.

Чтобы проникнуть внутрь надо либо аккуратно «снять» охранников и взломать замок (взлом, штраф -2), либо прорыть подкоп с задней стороны и проникнуть внутрь. Либо заложить заряд на стройплощадке, подорвать одну из строящихся ферм, и, под шумок, когда вся охрана сбежится тушить пожар, сбить замки. Всего ангаров пять. При успешном проникновении внутрь – бросок d4, четвёрка – спутник в этом ангаре, иные значения – трое активированных роботов – строителей, которые тут же нападут на партию. Если в четырёх первых обследованных ангарах спутника не сыщется – значит, он в последнем из них.

Если в главе «Среднеуральские варианты» партия выбрала развилку 2 и успешно выполнила задание - благодаря данным, находившимся в сейфе, атаман изучил уязвимые места робототехники Красных. Любые проверки героев, если они направлены на противодействие роботам, проходят с преимуществом +1 - памятка ведущему.



Спутник охраняют четыре робота-охранника («дикие карты». стр. 59 Уральского регионбука). Партии предстоит одолеть их, после чего – очень быстро отыскать искомый агрегат (в огромном ящике, выглядит как блестящий металлический шар). Спутник нужно уничтожить, а затем – максимально быстро бежать прочь (Вызов Судьбе, 5 успехов из 5, провал – героев убивают при попытке скрыться с места преступления).

Если всё удалось – как только партия и атаман окажутся в безопасности, им явится Хозяйка Медной Горы. Она не только телепортирует всех назад в Челябинск, но и щедро вознаградит их за подвиг богатствами Урала – драгоценными камнями на 1000000 золотых. Но самая щедрая награда ждёт атамана (если он конечно выжил) – Хозяйка проведёт с ним ночь, а возможно – и не одну. Видимо, быть ему её смертным мужем – как были ими Данила-мастер, рабочий Андрюха Солёный, заводской крепостной работник Степан и некоторые иные персонажи. Партия получает ранг «Герой».

Тайна Уральских гор

Итак, Спутник никуда не взлетел, на дворе уже снег, партия вместе с атаманом осталась в Челябинске, и, видимо, это до весны. Хозяйка Медной Горы, уделив сколько-то дней Зелёному, удалилась в свои владения, сославшись на какие-то неотложные дела с Полозом. А через день после того, как Хозяйка покинет Челябинск – город будет атакован. С воздуха на город налетит… огромный трёхглавый дракон! Змей Горыныч (дикая карта)! А на его спине, в специальном седле, сделанном для полёта – неизвестный колдун (стр. 179 книги Правил Красной Земли, дикая карта).

С Горынычем в бой вступит фактически весь отряд атамана, включая его самого. Партию же атаман отправит к вокзалу – по слухам, там с Горныча высадился десант – несколько крайне мутных типов, их следует убрать, но как минимум один из этих гадов должен будет уцелеть – для допроса. Впрочем, если герои изъявят желание – они могут поучаствовать в бою со Змеем Горынычем – разбираться с десантом отправятся совсем другие люди.

Если атаман погиб в предыдущих главах – Змей Горыныч и сидящий на его спине колдун будут атаковать героев, ибо прилетели по душу главы повстанческого отряда, и им не суть важно, кто оным управляет.

Бой со Змеем Горынычем – простая боевая сцена. Он огромный (размер +8), трёхголовый, и способен выдыхать пламя. Колдун на его спине будет лечить раны Змея (если таковые будут нанесены) и поддерживать его атаки магией. При всём этом Змей будет атаковать крайне избирательно, плюя огнём исключительно в «зеленцев», избегая наносить повреждения городским зданиям и щадя мирных жителей. Если партия вступит в бой со Змеем – колдуна будет необходимо оставить в живых для допроса – памятка ведущему.

Если же герои отправились выполнять задание атамана – на вокзале, кажущимся пустым, их атакуют из засады, пытаясь застать врасплох, четыре крайне своеобразных персонажа – новонаучник (типаж «Испытатель» стр. 174 книги Правил Красной Земли), достаточно симпатичная черноволосая женщина-вурдалачка (типаж «Вурдалак-воин», стр. 195 книги Правил Красной Земли), казак-характерник (стр. 179 книги Правил Красной Земли) и какой-то парень в форме Уральской Народной Красной Армии, но без знаков различия (Движение – Зелёное, типаж «Рубака» стр. 173 книги Правил Красной Земли). Все четверо – «дикие карты», атакуют без разговоров, не слушая не уговоров, не запугиваний (проверки Убеждения, Запугивания и Провокации при попытке предотвратить атаку проходят со штрафом -4). Если в бою партия выживет – хотя бы одного выжившего надо притащить в Народный Дом, на допрос атаману. *Если герои будут заняты боем со Змеем Горынычем и выживут, а колдун на спине Змея – нет, «языка» в Народный Дом доставят совсем другие люди, и допрос так или иначе состоится – памятка ведущему.*

Допрос «языка» случится в тот же день спустя какое-то время после боя. Непосредственно допрос будет происходить по правилам поединка воли, и героям предстоит в нём участвовать на правах «ближнего круга» Зелёного. При успехе допроса и партия, и остальные «зеленцы» узнают, что нападение на повстанцев было устроено Горным Обществом. Уничтожив Спутник, Зелёный стал для всего Урала большой и серьёзной проблемой, в гневе даже сам Полоз (хотя тот, возможно, разгневан из-за Хозяйки и их отношений с Зелёным, но «язык» об этом не знает). И что Горное Общество теперь не оставит «повстанческий отряд имени Махно» в покое – ещё до Нового Года с «зеленцами» предписано разделаться – и Горное Общество не пожалеет ресурсов для этого. При подъёме же все допрашивающие узнают и то, что совместно с Горным Обществом в ликвидации атамана будут участвовать и НКВД, и КомКон, и даже УрНИИ БАЯН – настолько уж атаман перешёл грани. Больше ничего, кроме общеизвестного (штаб-квартира ГО – Горный Институт в Екб, Полоз обитает там же, Горный Институт в совершенстве защищён и магически, и механически и т.п.) «язык» не скажет, но и без того ясно, что дело – дрянь.

В тот же день в Челябинск вновь явится Хозяйка. Она расскажет атаману (в случае его гибели в предыдущих главах – непосредственно партии), что Полоз (который на самом деле её отец) крайне разгневан. И что варианта теперь только два – или бежать, прорываясь через казачьи территории на юг, в земли Алаш-Орды – или же добыть Шигирского идола – с артефактом такой мощи даже Полоз не посмеет тронуть повстанцев. Добыть этого идола можно в тайном реликварии Горного Общества, затерянном в горах Северного Урала, близ Дедюхино.

Шигирский идол

Она даже укажет точное местонахождение реликвария и скажет волшебные слова, отпирающие заколдованные двери, но больше ничем не сможет помочь – ибо любое магическое воздействие с её стороны в тот же миг будет ведомо Полозу, а она явилась сюда втайне от него. Мешкать нельзя ни в коем случае, и чем раньше партия отправится на поиски реликвария, тем лучше. Лишь когда Шигирский идол будет у партии Хозяйка сможет явится к персонажам, не боясь гнева Полоза, и мгновенно перенести всех вместе с идолом в Челябинск. Сказав это, Хозяйка исчезнет. И теперь дело за малым – дойти до реликвария и добыть идола.

По крайней мере, именно сие поручит атаман героям. Сам он останется в Челябинске и будет командовать обороной на случай новой атаки Горного Общества или его союзников по УрНР. Если же атаман погиб – партия может «спраздновать труса» и бежать на юг, в степи Казахстана. *Этот вариант полностью отдаётся на откуп ведущему, однако дорога не должна быть лёгкой – партии придётся столкнуться и с семействами йети, и с казачьими отрядами, и с непогодой, и с разнообразной зимней нечистью – памятка ведущему.*

Отправляться надлежит утром следующего дня. Перед выходом партия обязательно должна запастись зимним снаряжением и зимней одеждой, всё это, если не было добыто ранее, можно купить у челябинцев. Если у партии с предыдущих глав сохранился паровоз/броневагенбург – дорогу можно будет серьёзно сократить и упростить, отправившись в Дедюхино по железной дороге. В таком случае двигаться придётся по ночам, но если мчаться на всех парах, то при успехе вождения (штраф -2) партия достигнет Дедюхино всего за двое суток. Единственная проблема будет лишь в том, чтобы без ущерба проскочить Екатеринбург, а это сложно – ресурсов Народной Армии вполне достаточно, чтобы уничтожить состав ещё в районе Полевского – здесь необходим Вызов Судьбе (5 успехов из 5). А по окончании пути лучше не въезжать в Дедюхино на паровозе, а оставить его где-нибудь на запасном пути ближайшей к городу станции.

Если же у партии нет паровоза – то путь до Дедюхино (десять дней пути) будет неблизкий и сложный – по пересечённой местности, да ещё, фактически, зимой. Потому к ежедневным проверкам Выживания (провал – партия заблудилась, дополнительный день пути) добавляются также проверки Выносливости (проваливший проверку герой простывает и заболевает хроническим утомляющим простудным заболеванием, см. стр. 111 «Дневника Авантюриста»). Также в начале каждого дня – **бросок d6 на события в пути**.

Бросок d6 на события в пути:

1.- боевая четвёрка любой спецорганизации УрНР, состав на усмотрение ведущего, (дикие карты);
2.- две мары (дикие карты);
3.- портится погода – ветер, холод метель. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- лояльное Зелёному село, где бесплатно позаботятся о героях а здешняя ведьма исцелит нуждающихся.

Наконец, герои добираются до Дедюхино. В этом городе можно переночевать, докупить запасов и в-целом отдохнуть перед последним броском. Главное – избегать милицейских патрулей, ибо проверка документов может привести к ненужным неприятностям (заблаговременно обнаружить патруль поможет проверка уличного чутья (или внимания со штрафом -2), если же обойти патруль не удалось – неприятностей поможет избежать успех маскировки против внимания стражей порядка). Также здесь можно подслушать слухи или просто узнать новости из газет (а они неутешительны для УрНР: Колчак требует себе Обдорск, в противном случае грозит большой войной; белочехи после таинственной гибели Сырового (а по слухам – и Старца Горы тоже) засели в Новом Таборе и отказываются нести службу, вследствие чего большевики на западных границах чувствуют себя как дома, к тому же Троцкий требует немедленно выдать ему Чапаева; в уральских лесах и ночных городах лютуют бесы и зимняя нечисть – какие-то «вештицы», ожившие снеговики и даже сам Карачун… В-общем, всё предвещает **очень** плохую зиму, явно немногие доживут до весны…

Из Дедюхино до реликвария ещё трое суток пути. И это самый сложный участок. Уже вечером первого дня пути партия будет атакована пятью йети – злыми и очень голодными. Утром второго дня на героев нападут горные сошки (по 2 на персонажа). Зато на исходе второго дня герои при успехе внимания могут увидеть вдалеке одинокий костёр – причём на нужном им направлении, вдали от любых очагов цивилизации…

На самом деле у этого костра на небольшой полянке сидят потенциальные конкуренты, они же – потенциальные союзники – банда Чёрных, отправленная в местные края Яковом Юровским по той же надобности, по которой отправились герои – для разграбления реликвария Горного Общества. В числе этой гоп-компании – кутающаяся в лисью шубу дама – анархомистик (дикая карта), деловитого вида тип, явно террорист с «томпсоном» (дикая карта), двое молчаливых мужчин, по виду – отъявленные бандиты (на самом деле – доппельгангеры, статисты), следопыт (стр. 42 Уральского регионбука, дикая карта), в тенях прячутся две мары(статисты), на ветках – пять бесов, пребывающих в состоянии невидимости (статисты). Полянка накрыта Силами «Оберег», «Тревога», также на ней выстроено магогеометрическое построение (стр. 22-23 Уральского Регионбука) – памятка ведущему.

Герои могут атаковать конкурентов, застав их врасплох (а это не так-то просто – бесы и мары внимательно бдят, в случае чего – поднимут тревогу и немедленно атакуют). В этом случае, если партия выживет, трофеями станет не только стандартное снаряжение, но также адописная икона, зимнее снаряжение хорошего качества (по 1 комплекту на персонажа), по два походных пайка отличного качества, три аптечки отличного качества, ящик динамита, деньги и драгоценности на сумму 1000 золотых. Но можно на них не нападать, а подойти с миром и попытаться договориться (успех в Поединке Воли переменит отношение Чёрных с настороженного на дружелюбное). Если удастся договориться о сотрудничестве, Флориан, главарь банды, тот самый террорист с «томпсоном», скажет, что да, они тоже идут штурмовать реликварий, и даже знают, где он находится. Компании в этом нелёгком деле Чёрные будут рады – но есть ряд нюансов. Если золото и драгоценности в реликварии Чёрные готовы поделить пополам (либо, если будет слишком много – все уносят столько, сколько смогут унести), то ряд магических артефактов, хранящихся там (ящик «универсальных патронов» из Петрограда, меч бъярминского владыки, перстень какого-то «вампирского князя») они требуют исключительно себе. Также Чёрные желают освободить нескольких демонов, находящихся в заточении там же, в реликварии. Впрочем, Шигирский идол в список их желаний не входит, а демоны – и вовсе забота Красной власти, так что можно и объединится до поры до времени.

Третий день пути явно свидетельствует о том, что герои уже близко. Окрестные леса полны агрессивных сошек (на усмотрение ведущего, но не меньше чем по 2 на персонажа), патрулей навьих конников (каждый патруль – 2d4 тварей, количество патрулей – не меньше трёх за день пути), сами ворота (хитро замаскированные под скалу, чтобы их обнаружить необходим успех внимания (штраф -2) или выслеживания (штраф -2) охраняют десять земляных кошек. А в небе летает ещё один Змей Горыныч – впрочем, нечасто (всего он пролетит три раза за день), и от него лучше просто спрятаться, не вступая в бой (успех маскировки против внимания Змея), главное – заблаговременно его обнаружить (успех внимания/выслеживания, штраф -1 за большую высоту).

Чтобы пройти внутрь, необходимо либо сказать волшебное слово, что передала Хозяйка Медной Горы, либо взорвать скалу динамитом (минимум 10 шашек, плюс успех военного дела). Первое – предпочтительнее. Сразу за воротами на коридор наложены чары – «Оберег» и «Тревога» (их можно увидеть благодаря силе «Увидеть/скрыть сверхъестественное» и аннигилировать силой «Рассеивание»). Дальше - лабиринт, явственно рукотворный, усеянный ловушками – пол, что проваливается под ногами (герои упадут на торчащие на дне ямы шипы), падающие с потолка плиты, стрелы из отверстий в стенах (внимание, штраф -2), их всех надо как-то пройти и обезвредить. Успех внимания (штраф -2) может помочь обнаружить ловушки, а успех взлома/ремонта – обезвредить их. Количество ловушек отдаётся на откуп ведущему, но не менее десяти. Впрочем, весь этот участок можно пройти, просто задействовав Вызов Судьбе (пять успехов на четырёх бросках, провал – все умерли, попав в ту или иную ловушку).

По окончании лабиринта – снова полог чар «Тревога». Затем – поворот. Дальше туннель освещён тусклым светом, исходящим от вмурованных в потолок кристаллов. За поворотом несут караульную службу два каменных голема (оба – «дикие карты», стр. 66 Уральского регионбука).

В конце туннеля – ещё одни ворота, железные, запертые изнутри. Тут уж как ни крути, придётся их взрывать (минимум 5 шашек динамита, и успех Военного дела со штрафом -1). За воротами, собственно, реликварий. Но прежде чем добраться до его сокровищ, надлежит одолеть всю местную стражу (все стражи – дикие карты) – два десятка вурдалаков-воинов (стр. 195 книги Правил Красной Земли), четверо колдунов (стр. 179 книги Правил Красной Земли), и внезапно, самый настоящий джинн («Дневник Авантюриста», стр. 180 – 181), который, получив второе ранение, просто телепортируется из реликвария прочь.

Если партия выжила, а стража побеждена – можно смело наслаждаться грабежом. Шигирского идола легко почувствует персонаж, обладающий мистическим даром. После того, как идол перейдёт в руки героев – перед ними явится Хозяйка Медной Горы, и скажет, что свойства идола – воистину безграничны, что доступно смертным – лишь малая часть его способностей. Но с её помощью и при наличии идола можно не опасаться ни Полоза, ни Красных, ни кого-либо ещё. И телепортируется вместе с партией в Челябинск…

КОНЕЦ

ЭПИЛОГ

Итоги прохождения кампании следующие:

- Идель-Урал крайне ослаблен. Остатки башкиров вместе с Валидовым отступили к Уфе и там закрепились. Территории юга и юго-востока Уральской Народной Республики переходят под контроль атамана Зелёного, как и «анклав» в центральных областях.

- Запуск спутника – сорван. Красное Движение не смогло восстановить равновесие, сместившееся в пользу Белых после обретения ими Асгарда и Зелёных, обретших Шигирского идола. Колчак готовится к масштабному наступлению на УрНР, которое состоится следующей весной. Уральская Республика будет разбита, Чернов – сбежит, армия Государства Российского дойдёт до Волги, Царицын падёт. Дальнейшее – неизвестно, но Красным будет тяжко, это точно. Однако Челябинск и остальные земли, подконтрольные Зелёному устоят – благодаря силе идола и магии Хозяйки Медной горы.

- После уничтожения УрНР на Урале воцарится разруха и упадок. Многие города будут покинуты, и вскоре поглощены лесами. Орды мертвецов, образовавшиеся в результате этой бойни, будут подняты местными вурдалаками и вольются в войско Кощея. Однако, на подконтрольных Зелёному территориях, возникнет новая Уральская Республика – анархическая, весёлая и беззаботная. Магия Шигирского идола и Хозяйки Медной Горы «закроют» территорию Южного Урала, и ни один враждебный элемент туда попросту не сможет проникнуть.

Флаг анархической Уральской Республики атамана Зеленого

УРАЛЬСКИЙ РАБОЧИЙ

ПРОЛЕТАРИИ ВСЕХ СТРАН, СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

ПЕЧАТНЫЙ ИНФОРМАЦИОННО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКИЙ ОРГАН УРАЛЬСКОГО ОБЩЕСТВЕННОГО БЮРО ЦЕНТРАЛЬНОГО КОМИТЕТА ПАРТИИ СОЦИАЛИСТОВ-РЕВОЛЮЦИОНЕРОВ (НАРОДНИКОВ) ПРИ ВЕРХОВНОМ СОВЕТЕ УРАЛЬСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ

№ 6 (167) СУББОТА 17 ИЮНЯ 1922 ГОДА

ЦЕНА 30 РУБЛЕЙ (УРНР)

СПАСТИ ЗАЛОЖНИКОВ КЛЕРИКАЛЬНОГО ТЕРРОРА!

Нашему специальному корреспонденту в Среднеуральске стали известны некоторые подробности происходящего в захваченном белоказаками и контрреволюционно настроенными представителями духовенства женском монастыре. По последним данным, среди паломников, удерживаемых Белыми в качестве заложников, находятся участник комик-труппы Уральской пельменной фабрики Д. Соколов, кандидат на выступление на Сибирском Международном Марафоне от Уральской Народной Республики П. Дацюк и ряд других деятелей культуры, спорта и общественной жизни Урала, всё так же пребывающими в антинаучных религиозных заблуждениях.

Напомним, что вчера, 16 июня, Среднеуральский женский монастырь в честь иконы Богоматери «Даритель-ница хлебов» был захвачен вооружённым отрядом белоказаков под предводительством схиигумена Сергия (Романова). Сместив настоятельницу монастыря мать Варвару (Крыгину), он обвинил верхушку Уральской православной церкви в предательстве верующих, о чём зачитал торжественную проповедь, с амвона прокляв Невьянского митрополита. Поводом для такого демарша послужил запрет митрополита на отправление церковных служб на части территорий Уральской Народной Республики в связи с угрозой заражения новой болезнью, созданной эзоконтрой Зелёного Движения и разносимой сектантами-бахеевцами. Опираясь на вооружённых казаков, среди которых немало ветеранов Великой Войны, схиигумен заперся в захваченной обители. Мать Варвара, вместе с несколькими монахинями смогла покинуть монастырь, и ныне обрела убежище в Невьянске, однако остальные служительницы культа совместно с паломниками удерживаются контрреволюционерами в качестве заложников.

И сегодня утром к стенам монастыря при поддержке отряда бойцов ОНБ прибыли несколько комиссаров НКВД ПСР(н) УрНР. Со схиигуменом Сергием ведутся переговоры об освобождении захваченного культового учреждения и добровольной сдаче контрреволюционерами оружия. В случае отказа силы Республики будут вынуждены начать штурм обители - но лишь после того, как убедятся в отсутствии опасности для жизней заложников.

Редакция нашей газеты продолжает следить за развитием ситуации в Среднеуральске.

КОСМОС ЖДЕТ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ!

Официальный доклад о ходе космической программы сделал К. Э. Циолковский

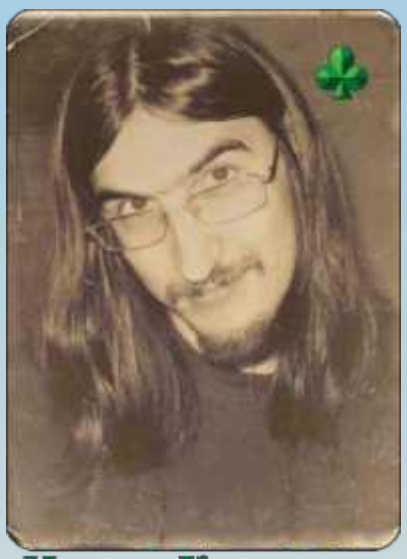
ПЕРМЬ. Центр аэрокосмических исследований при Пермском университете провёл пресс-конференцию, посвящённую проблемам освоения внеземного пространства. Основой конференции стал доклад выдающегося учёного Константина Эдуардовича Циолковского о «промежуточных итогах космической программы Уральской Народной Республики».

Согласно докладу товарища Циолковского, работы над «космической программой» идут согласно программе, заданной на V Съезде Партии Социалистов-Революционеров (народников) в начале января текущего года. Более того, по ряду пунктов наблюдается перевыполнение научно-производственных планов. Так, благодаря производственной мощи заводов братской Ижевско-Воткинской Трудовой Республики (на которых в прошлом году были созданы турбины для Камской ГЭС), работа над созданием двигателя ракеты-носителя выполнена более чем на девяносто процентов, и уже к концу месяца этот уникальный аппарат будет полностью готов к перевозке в Пермь для установки непосредственно на ракету-носитель.

Основной трудностью «космической программы» по мнению товарища Циолковского остается проблема строительства Аркаимского космодрома. Поскольку данный регион пока остаётся под контролем сепаратистов Идель-Урал, имеется ряд сложностей, связанных с доставкой конструкций и материалов к месту строительства.

ДЄТИ ПОЛОЗА

НОВАЯ ЖИЗНЬ

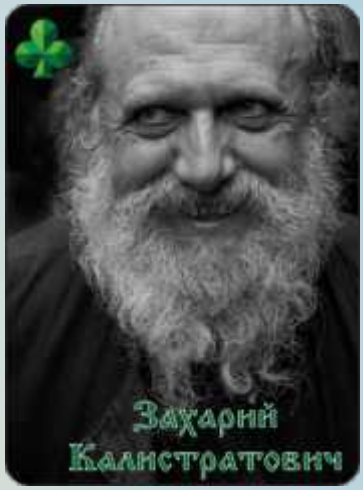


Марат Куров

Действие Зелёной кампании начинается в середине августа в Екатеринбурге. Герои, даже не будучи знакомыми друг с другом, едут в вагоне надземного метрополитена, либо находятся в одном из заведений города (неважно в культурном ли, в общественном или питейном) и становятся жертвами террористического акта ***(ведущему рекомендуется максимально красочно расписать обстоятельства – взрыв, обрушение ферм надземки и т.п.)***. В процессе все персонажи теряют сознание.

Спустя какое-то время герои приходят в себя – лежащими на кроватях в каком-то незнакомом помещении больничного типа, одетыми в больничную же робу. Окон в палате нет, стальная дверь заперта снаружи, под потолком горит тусклая лампочка в забранном железом плафоне. Самочувствие героев в норме, никаких повреждений и новых шрамов нет. Следует сцена знакомства героев друг с другом (ведущему рекомендуется затянуть сцену до полного завершения знакомства персонажей и их договорённости действовать сообща – хотя бы в плане побега из этого заведения).

И после того, как персонажи познакомятся, дверь откроется и в палату в сопровождении двух громил войдёт неброско одетый человек – темноволосый, темноглазый, явно наполовину татарин, в очках. Этот человек представится как Марат Куров (стр. 147 Уральского Регионбука), лидер местных «бахеевцев» и расскажет героям, что они едва ли не единственные выжившие, что «организация», коей заведует Куров, спасла их, и теперь герои организации немножко обязаны. Расскажет, что труды партии будут щедро и достойно оплачиваться, и что деяния пойдут на благо Зелёного Движения на Урале ***(для облегчения взаимодействия ведущему рекомендуется «потянуть» за Отпечатки персонажей)***. Также предупредит, что героев получилось спасти благодаря редким и сложным чарам, что оные надо поддерживать и, если минимум раз в месяц в течение года оные не обновить – герои помрут в страшных муках. Партия получает изъян «Старые счёты», Куров будет главным квестодателем героев.



Захарий Калистратович

Если планируется игра за Горное Общество – вместо Курова в палату войдёт Захарий Калистратович – профессор Горного Института. Он скажет партии почти всё то же самое, добавив лишь то, что партии предстоит официальная работа на благо Уральской Народной Республики. Все расходы возьмёт на себя Горное Общество. Изъян «Старые счёты» при этом не даётся, Захарий Калистратович будет главным квестодателем компании. Если герои изначально желают играть за Горное Общество или секту «бахеевцев» – они могут пропустить пролог и начать игру сразу с первой главы – памятка ведущему.

Квестодатель скажет также, что организация может выделить партии бесплатное жильё, если они в нём нуждаются, однако экипировкой предстоит заниматься самим – на те средства, что героям будут выдаваться в зависимости от их успехов. Сопровождающие квестодателя лица вернут героям их одежду, снаряжение и финансы. Остаток дня партии предстоит заниматься экипировкой и своими делами, а завтра с утра им предстоит явиться сюда (переделанный под жилые помещения подвал большого многоквартирного дома на 3-й Загородной улице если квестодатель – Куров, либо Горный Институт если игра идёт за Горное Общество), и получить первое задание. Квестодатель сразу обмолвится, что это будет «пробный шар», причём за пределами Екатеринбурга, на том и распрощается с персонажами.

ТВИР ТРАВА

ТВИР-ТРАВА

Героям предстоит путь на юг, в башкирские степи. Квестодатель уже приобрёл для всех персонажей билеты на поезд до города Касли. От Касли партии нужно добраться вглубь башкирских степей, дабы добыть т.н. «твир-траву», или просто – твир. По словам квестодателя, это растение обладает уникальными паранаучными (или проще, волшебными) свойствами, до сих пор толком не изученными. Так что героям предстоит добыть это растение в разных видах – как в виде гербария, так и в живом виде (для этого растение нужно выкопать с корнем, пересадить в горшочек), и в целости доставить в Екатеринбург. Квестодатель скажет, что это несложное задание – испытание для партии, и серьёзные дела героям будут поручать лишь после того, как они справятся с этим.

Путь в Касли пройдёт без происшествий, в город партия прибудет уже ночью. Здесь им надлежит провести время до утра (если есть деньги – то сняв комнату в трактире (отыскать который поможет успех Уличного чутья, штраф -1 за ночное время), если нет – то на вокзале), а поутру можно будет и отправиться в степь. От города нужно будет двигаться на юго-восток, в степи севернее Челябинска – в этих местах башкиры не так активны. Челябинска лучше избегать – этот город полностью подконтролен Идель-Урал, и партию там могут быстро обнаружить и схватить.

Героям предстоит идти к озеру Адыкуль двое суток. В начале каждого дня необходима проверка Выживания, провал – партия заблудилась, дополнительный день пути. Также в начале каждого дня – **бросок кубика d6 на события в пути.**

Бросок d6 на события в пути:

1.- агрессивные йети (дикие карты) по 1 на персонажа;
2.- 2d4 батыра Идель-Урал (статисты, стр. 44 Уральского регионбука);
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- происшествий нет, путь свободен;
6.- дружелюбный Хозяйчик, за угощение телепортирует партию к озеру Адыкуль и расскажет, как распознать твир - по тяжёлому пряному запаху при цветении.

Утром третьих суток пути герои прибудут к нужному степному озеру. В окрестностях чувствуется тяжёлый пряный запах – где-то неподалёку цветёт твир. Однако на берегу озера разбито башкирское становище в несколько юрт, по берегу бродят рассёдланные кони, ещё 2d6 коней под седлом – на них батыры охраняют периметр. Герои могут попытаться подойти к башкирам, а могут обойти башкиров дальними путями и попробовать добыть траву самостоятельно.

Если герои пойдут добывать траву сами: заросли твира находятся в паре вёрст от становища. Чтобы правильно распознать и обнаружить твир-траву, необходим успех внимания или выживания (проверка внимания со штрафом -1). Однако, когда герои её найдут – она не дастся им в руки! Стебли будут уклоняться от попыток их сорвать или срезать ножом (проверка ловкости, штраф -2), при попытке выкопать корень – земля отвердеет до состояния камня (проверка силы, штраф -2), и даже если персонаж сможет успешно пройти все проверки – твир-трава тут же начнёт гнить в их руках, и уже через пару минут расползётся гнилой кашей, ни для чего не пригодной. Вдобавок на партию будет воздействовать пыльца (если у героев нет респираторов, противогазов и иных средств защиты – проверка Выносливости со штрафом -1, при провале герои будут утомлёнными («Дневник Авантюриста» стр. 110). Видимо, добывать твир-траву надо как-то по-особенному. Придётся идти в башкирское становище…

Если герои отправятся в становище: батыры, завидев героев, окружат их, и, направив на них стволы винтовок, потребуют сдать оружие и следовать за ними. С партией будет говорить вожак Кулхамет (дикая карта, стр. 44 Уральского Регионбука), его нужно так или иначе убедить, либо затребовать встречи с шаманом племени (поединок воли). Если победа в поединке воли досталась партии – персонажей допустят до шамана, если нет – отнимут все личные вещи, одежду и обувь, оставив лишь исподнее, и выгонят в степь, пригрозив убийством в случае чего.

Впрочем, с Кулхаметом и его бойцами (2d6 конных батыров, статисты) можно вступить в бой. В процессе боя все мирно бродившие по становищу женщины и дети попрячутся в юрты. Потеряв половину отряда и получив два ранения, Кулхамет и остальные батыры сдадутся на милость победителя, и по первому требованию отведут партию в шатёр к шаману.

Шаман – пожилой длинноволосый башкир, в расшитых бисером одеяниях, опирающийся на украшенный перьями и птичьими черепами посох, встретит героев на пороге своего шатра, представится им как Ильфат. Шаману вполне можно рассказать о своей нужде, о твир-траве. Если боя с Кулхаметом и его батырами не произошло, шаман за секреты твир-травы потребует от партии выполнения одного задания, а если бой был – то придётся выполнить два задания шамана, либо внести виру за убитых воинов – 50 золотых за каждого. Партии предстоит выполнить любое из этих заданий на выбор, либо же оба, если был бой, а золото герои отдавать не хотят или не могут.

Задание первое. Ильфат говорит, что несколько дней назад на юге от этих мест «упала звезда». И нужно найти место падения «звезды» и принести ему эту «звезду». Батыры его рода боятся ехать искать звезду, считая, что она может принести беду всему племени, но у шамана иное мнение. Ильфат укажет направление места падения звезды и велит героям отправляться туда немедленно.

Путь в одну сторону займёт целый день. Для успешного нахождения места падения необходим успех внимания/выживания со штрафом -2, один герой может произвести проверку один раз, перебрасывать кубики нельзя. Если персонажи провалили проверку – придётся возвращаться назад в становище и брать другое задание, если же проверка прошла удачно – партия на закате придёт к месту падения метеорита – глубокому кратеру в земле. Края воронки оплавлены, на дне клубится синеватый туман, сквозь который что-то металлически поблёскивает. Если среди героев есть мистик, владеющий силой «Увидеть/Скрыть сверхъестественное», то он магическим зрением увидит не только «звезду», переливающуюся всеми цветами мистических спектров, но и спрятавшихся в засаде двух земляных кошек. Как только герои пожелают спуститься вниз – кошки нападут на них.

Если герои благополучно справятся с земляными кошками, то смогут спуститься вниз и добыть «звезду» - идеально круглый шар из неизвестного металла, размером с детскую голову и весьма тяжёлый (чтобы его вытащить потребуется успешная проверка силы). Но на обратном пути в становище на партию нападут неизвестные всадники (стр. 171 книги Правил Красной Земли), пятеро, все одеты в униформу без каких-либо знаков различия, и все точно русские (или иные европейцы). Нападут молча, без предупреждения, стреляя с седла. Все – статисты, при этом будут сражаться до последнего. Никого из них не получится допросить – они не станут сдаваться в плен. Если герои их победят и решат обыскать тела – на телах не обнаружится ни документов, ни каких-либо иных предметов, указывающих на тот или иной род деятельности, однако у всех одинаковые татуировки – «роза ветров» у основания шеи, справа. Что это означает – неизвестно (у «блатных» «роза ветров» несколько иной конфигурации и наносится на плечи или на колени). «Звезду» следует передать шаману.

Задание второе. Ильфат рассказывает, что в паре дней пути на восток было становище недружественного ему и его людям богатого башкирского рода. Богатства кочевников – их стада, и так вышло, что как раз вчера какие-то «белые люди» (предположительно казаки) напали на то становище, перебили батыров, угнали их скот (преимущественно овец и коров) и теперь гонят это стадо в направлении Кургана. Идут они медленно, самих их не так, чтобы много (некоторые пали-таки в бою), к тому же отягощены трофеями. Нужно успеть перехватить казаков до того, как они доберутся до границ «колчаковии», отбить у них стадо и пригнать в становище. Сами они этого сделать не могут, потому что пострадавший род является враждебным, и напав на врагов врагов, племя Ильфата будет вынуждено либо нарушить целый ряд законов Степи, либо взять на себя ненужные обязательства.

Перехватывать казаков предстоит согласно правилам преследования («Дневник Авантюриста», стр. 126). Дистанция – дальняя, но скорость преследуемых низкая (в два раза ниже, если партия идёт верхом, в повозке или на велосипедах, равна скорости, если герои идут пешком, если у героев есть автомобиль или мотоциклы, скорость преследуемых будет ниже в четыре раза). Догнать стадо и его охранителей надо за трое суток, иначе стадо уйдёт в Курган, откуда вернуть его будет уже невозможно.

Когда партия догонит стадо, выяснится, что его охраняют десять казаков-анненковцев (стр. 178 книги Правил Красной Земли; статисты) вместе с вахмистром и характерником в белой папахе и белой же бурке (стр. 178 книги Правил Красной Земли). Вахмистр и характерник – «дикие карты», остальные казаки - статисты. Стадо – примерно пятьдесят овец и полтора десятка коров, вдобавок казаки везут три крытых телеги с награбленным у башкиров «добром». Стадо и остальные трофеи казаки ни за что не отдадут, с ними придётся драться. После боя, если партия победит, можно допросить уцелевших, те, при успехе убеждения, запугивания или провокации расскажут, что рейд на враждебные Государству Российскому враждебные территории они предприняли по собственной инициативе, что стадо за хорошее вознаграждение планировалось продать в Кургане, и что для анненковцев такие рейды по степям Южного Урала – не редкость, а нормальная практика, сами они «почти местные», уроженцы станиц Степного Края. При подъёме – расскажут о «зелёном бунте», имевшем место в Омске в мае, о Знамени Ермака, о том, что основные силы Анненкова захватили Акбасар и Акмолинск, и на следующий год эти города послужат опорной базой для удара по северным областям Советского Туркестана, когда семиреченские казаки ударят по Красным с юго-востока. Больше ничего интересного не расскажут. Казаков можно добить, можно разоружить и отправить восвояси, как будет угодно персонажам, а стадо надо доставить роду Ильфата. На обратном пути никаких происшествий не будет.

После того, как одно или оба задания будут выполнены, шаман расскажет о том, как «взять твир-траву» (процесс можно оставить за кадром или отдать на откуп ведущему), и о её свойствах: правильно сваренные из неё зелья восстанавливают магические силы, настойка опьяняет, но не даёт похмелья, ещё её можно курить (эффект круче, чем от опиума), можно заваривать в чае (малое количество безвредно, но очень хорошо тонизирует), и много чего ещё (на откуп ведущего). Можно смело собирать твир, а потом – возвращаться в Екб.

Бросок d6 на события в пути:

1.- агрессивные йети (дикие карты) по 1 на персонажа;
2.- 2d4 батыра Идель-Урал (статисты, стр. 44 Уральского регионбука);
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- происшествий нет, путь свободен;
6.- дружелюбный Хозяйчик местных степей, за угощение (алкоголь, табак, сладости, твир) телепортирует партию прямо к городу Касли .

Поскольку дорога уже хожена, ежедневные проверки выживания проходят с преимуществом +1. Также в начале каждого дня – **бросок кубика d6 на события в пути.**

В городе героям останется лишь купить билет на поезд и вернуться в Екатеринбург, дабы сдать твир-траву квестодателю. Тот в благодарность премирует партию (по 100 золотых каждому), если партия работает на Горное Общество – то в начале следующей главы герой-мистик получит одну склянку Зелья Восстановления (восстанавливает 5 ПС), а персонажи, не владеющие мистическим даром – склянку Зелья Исцеления (мгновенно исцеляет одно ранение) – по одной склянке каждый персонаж. Герои получают повышения.

Если герои работают на Горное Общество, выполняли первое из заданий шамана, и рассказали о нём Захарию Калистратовичу – тот придёт в крайнее волнение, затребует координаты, приметы шамана, разнообразные особенности племени, и прочую информацию об этих башкирах. В таком случае героям предстоит выбор – либо вместо следующей главы выполнять интерлюдию «Упавшая звезда», либо предоставить Горному Обществу самостоятельно искать «звезду», а самим заняться чем полегче, т.е. заняться прохождением следующей главы. Если задание по тем, или иным причинам не будет выполнено, то герои всё равно получат вознаграждение, но без права на подъём. Для бойцов Горного Общества количество зелий сократиться до одного Зелья Восстановления и Зелья Исцеления на всю партию - памятка ведущему.

Красная секта

Примерно через день после завершения поездки на Южный Урал героям вновь предстоит встреча с квестодателем. Он продемонстрирует им листовку, в которой какие-то «механисты» призывают людей «отречься от заблуждений плоти», проводить над собой трансгуманистические опыты «для совершенствования своего тела и духа», и прочий техно-сектантский бред. По словам квестодателя, подобные листовки были расклеены ночью на центральных улицах Екатеринбурга, к утру сотрудники муниципальных служб их сняли, дело о хулиганстве и нарушении общественного порядка было передано в милицию, но едва ли стражи порядка будут этим серьёзно заниматься.

Эмблема механистов

Если квестодателем партии является Куров, то он расскажет о серьёзной вражде «механистов» с «бахеевцами». Что эти самые «механисты» всерьёз намерены сгубить живую природу. Сначала в городах, а потом сделав Урал и вообще весь мир полностью агуманистической машинной системой. Если квестодателем является Захарий Калистратович – он расскажет, что секта «механистов», конечно, закон не нарушает и полностью легальна. Но у таких организаций как КомКон и Горное Общество есть серьёзные подозрения не только в нарушении сектантами законов Республики, но и в подготовке актов террора и в связях с Москвой («Советская Россия, конечно, является нам дружественной, и даже «братской» республикой – но мы все понимаем, насколько большевикам выгодно дестабилизировать ситуацию на Урале с целью дальнейшей аннексии»). В любом случае героям предстоит заниматься этим делом – памятка ведущему.

УРАЛМАШЗАВОД

Нужно собрать как можно больше информации о «механистах» - где собираются, кто лидеры, а главное – на кого они на самом деле работают, чьи интересы преследуют. Квестодатель предлагает начать с близлежащих заводов – Уралмаш, Эльмаш, ВИЗ, Изоплит. На сами заводы героев, понятно, не пустят, но и сектанты едва ли имеют туда допуск. Необходимо потолкаться среди рабочих в разнообразных заведениях заводских поселений, послушать разговоры, возможно, вызвать кого-нибудь на откровенность. Об успехах – доложить квестодателю.

День, хоть и летний, но будний, основная масса горожан на работе, улицы безлюдны. И как только герои отойдут от «штаб-квартиры» на изрядное расстояние ***(если квестодатель Куров – на перекрёстке Гилевской и 3-й Загородной, если Захарий Калистратович – рядом со станцией метро «Горный Институт»)*** их, пытаясь застать врасплох, атакует с воздуха странный технокадавр. Представляет собой большой металлический квадратный поднос, в углах которого стойки с пропеллерами, под днищем установлен на вращающейся турели пулемёт (по ТТХ аналогичен «Максиму»), а на самом подносе – стеклянная ёмкость, в которой плавает… человеческий мозг. ***Технокадавр – дикая карта, описание - см. «Бестиарий»***. Если герои смогут справиться с этим монстром (создание будет атаковать с воздуха на средней дистанции, получив третье ранение – упадёт на землю и выйдет из строя) – успех Внимания выявит на днище подноса рядом с пулемётом оттиснутую в металле надпись – Deus ex machina. ***Если вернуться к квестодателю и рассказать о происшествии и надписи, либо рассказать в следующий визит – он подтвердит, что да, это девиз «механистов» - памятка ведущему.*** Вся машинерия «подноса» явно новонаучная ***(если в партии есть новонаучник – при успешной проверке мистического навыка он распознает что комплектующие не заводские а кустарного производства, а при подъёме – сможет из комплектующих собрать в будущем небоевое новонаучное устройство с силой ранга «Закалённый». Если новонаучник ещё и некробиотик – то поймёт, что такое устройство, как этот «поднос» будет работать лишь в том случае, если мозг – жив, и был извлечён из ещё живого донора – памятка ведущему).***

Похоже, что в рядах механистов присутствует какой-то гений Новой науки, склонный к садистским экспериментам и вивисекции. Нужно отыскать его во что бы то ни стало! Герои могут отправляться на любой из вышеуказанных заводов, в течение дня беседовать с рабочими, подъём в проверках убеждения, запугивания или провокации принесёт ряд интересных сведений (на Уралмаше периодически наблюдают бесов, а северо-западнее за перелеском находится заброшенная овощебаза (см. приключение «Железное дело», стр. 89 Уральского Регионбука); на ВИЗе – расскажут что из УрНИИ БАЯН по слухам недавно сбежала какая-то тварь (см. приключение «Забавы Попобавы», стр. 68 Уральского Регионбука); на Эльмаше – о тайном капище в Шарташском лесопарке, о якобы обитающем там лешем; на Изоплите же не знают ничего, однако там партию попытаются ограбить 2d4 местных бандитствующих люмпенов, вооружённых дубинами, ножами, топорами и самопалами (типаж «Бандит», стр. 171 основной книги Правил Красной Земли, статисты). По главному вопросу – о «механистах» - никто ничего не может ответить, так как ни с чем подобным местные рабочие не сталкивались никогда. Значит, нужно искать в каких-то других местах.

Рекомендуется не вмешиваться, и дать игрокам самостоятельно подумать о том, где искать механистов. Если игроки не додумаются сами – пусть персонажи пройдут проверку Смекалки. Успех проверки приведёт героев в городскую библиотеку на ул. Белинского – памятка ведущему.

БИБЛИОТЕКА ИМЕНИ БЕЛИНСКОГО

В библиотеке (если герои туда не записаны – нужно будет записаться) надлежит затребовать все материалы по секте «механистов». Успех анализа текста (без штрафа) или внимания (штраф -2) даст информацию, что «механистические» идеи распространены в настоящее время среди студентов, а порой и преподавателей технических факультетов Уральского Университета.

Надо идти в университет и поспрашивать научных работников, ибо студенты пока ещё пребывают на каникулах. Милиционеры на входе попросят документы на проверку, и попросят сдать имеющееся оружие. Если пойти в ректорат, никакой информации добыть не удастся – ибо ректор, Борис Дидковский, ни о каких сектантах в стенах вуза не знает, и порекомендует пообщаться с преподавательским составом – может, кто-то из них что-то знает? ***Если квестодателем является Куров, героев не допустят в ректорат в любом случае – памятка ведущему.***

В фойе, однако, героям встретится проезжающий из одного крыла в другое на самодвижущемся инвалидном кресле (явно созданном с помощью Новой науки) проедет один из научных деятелей Урала – Дмитрий Исаков (стр. 52 Уральского Регионбука) и поинтересуется, может ли он чем-нибудь помочь. Если спросить его о «механистах» - расскажет, что один из его коллег, некий Рудольф Самойлов, действительно является убеждённым «механистом». Исаков не разделяет его заблуждений, и готов помочь. По словам Исакова, Самойлов творит какие-то непонятные мутные дела на городской металлобазе, т.е. свалке металлолома, где оный сортируется перед тем как отправится в переплавку. Надо отправляться на металлобазу.

Если персонажи расскажут о Самойлове представителям власти, Дидковскому или Захарию Калистратовичу, те отмахнутся и затребуют доказательств – им известно, что Самойлов и Исаков являются непримиримыми оппонентами из-за разных подходов к новонаучным дисциплинам, и подозревают, что Исаков таким образом просто пытается «утопить» Самойлова или как минимум испортить тому репутацию. Партии придётся вести расследование самостоятельно – памятка ведущему.

Герои добираются до металлобазы. Это огороженная бетонным забором территория, за забором вдалеке виднеются какие-то цеха, ангары, подъёмные краны. Железные ворота открыты, но партию внутрь не пустят – вооружённый берданкой сторож в компании двух здоровых злобно лающих псов обругает партию, объявив, что входить на территорию имеют право лишь работники и официальные лица с надлежащими документами. Сторожа можно попытаться уговорить или запугать (проверки убеждения и запугивания проходят со штрафом -2), если не получится – нужно будет обойти металлобазу и попытаться перелезть через ограду с противоположной стороны от ворот (успех лазания). Проникнув на базу, партия сможет заняться изысканиями. Главное – не попадаться на глаза местным рабочим (пара десятков человек сортируют металл возле одного из ангаров, на одном из кранов работает крановщик, ещё три десятка рабочих – в цехах), иначе последуют расспросы, с последующим вызовом милиции. Если герои всё же обнаружат себя, они могут попытаться выдать себя за работников или проверяющих (проверка убеждения или провокации со штрафом -2).

Успех Внимания или Уличного чутья приведёт компанию к бетонному ангару в самом дальнем и безлюдном углу металлобазы. Железные ворота ангара заперты изнутри, но по пожарной лестнице можно залезть на крышу и проникнуть внутрь через чердак.

И когда партия проникнет внутрь – на них нападут технокадавры странного вида – у некоторых человеческие конечности прикреплены к искусственным туловищам, некоторые являют собой плавающие в стеклянных резервуарах органы, а эти резервуары закреплены на металлическом каркасе с искусственными конечностями. Всего технокадавров десять (статисты, вооружены пистолетами неизвестной конструкции аналогичными офицерскому нагану, параметры равны спецединицам – солдатам (стр. 181 книги Правил Красной Земли).

Если партия выживет – в ангаре надлежит провести обыск. Найти тут можно много интересного – медицинское оборудование, миниатюрный сборочный цех, операционную (стол оной украшен фиксаторами для конечностей), стеклянные баки с некробиотическим физраствором в которых плавают человеческие органы и конечности… Успех внимания или выслеживания приведёт героев в рабочий кабинет, где среди книг найдутся дневники Самойлова, а при подъёме будут обнаружены две больших и пять малых капсул «красного керосина», инъекторный регенератор (стр. 30 Уральского регионбука) и две некробиотических гранаты. Всё это нужно забрать и покинуть металлобазу так же аккуратно. Дневники можно отдать квестодателю, а можно предварительно попытаться разобраться в них самостоятельно (успех анализа текста со штрафом -2), если получится – герой, занимающийся анализом текста, получит дополнительное очко повышения (в дневниках – информация о т.н. «полозе», предоставлен его чертёж и указаны уязвимые места, а также тот факт, что Самойлов – член секты механистов).

Трофеи, полученные в ходе главы, герои могут оставить себе, могут попытаться продать на местном «чёрном рынке» (стр. 72 основной книге Правил Красной Земли), могут сдать квестодателю. Последний в таком случае не только вознаградит героев за найденные дневники (500 золотых на всех), но и заплатит за трофеи согласно основной книге Правил Красной Земли. Партия получит повышения.

Если партия провалит данное задание, то ни наград, ни повышения не будет. Если партия играет за «бахеевцев», то квестодатель «наградит» героев мелким изъяном сверху. Изъян обговаривается ведущим с игроками. Если партия играет за Горное Общество, то каждый член партии получает изъян «Старые счёты» за проваленное задание, должок можно будет отработать выполнив 2 миссии, не получив никаких наград за успех, кроме повышения.

ОТТЕНКИ ЗЕЛЕНОГО

Спустя день-другой квестодатель выдаст партии новое задание. В силу сложившихся обстоятельств дел у вашей организации выходит больше, чем подходящего для оных народу, потому предложит героям выбор. Либо продолжать раскручивать дело «механистов» и отправиться на север, в Нижний Тагил и дальше. Либо отправляться на юг, в недружественный УрНР колчаковский Курган, дабы пробудить таинственного Спящего. Персонажи должны выбрать ту развилку, что им интереснее.

Г. Исупова Уральские горы

Если персонажи работают на Горное Общество – они не получают в данном случае возможности выбора, им предстоит проходить исключительно по первой сюжетной развилке - памятка ведущему.

развилка 1: Невеста Полоза

фотограф С.М. Прокудин-Горский

Партии предстоит отправиться в посёлок Горноуральский. Согласно записям в дневниках Самойлова, именно там находится главная лаборатория профессора Самойлова, и именно там он конструирует «полоза» - технокадавра неимоверной силы и мощи. К сожалению, подробного технического описания «полоза» в дневниках не указано, так что разбираться с проблемой по большей части предстоит уже на месте.

Если герои работают на Горное Общество – Захарий Калистратович обеспечит партию билетами на поезд до Тагила, «бахеевцам» покупать билеты придётся самостоятельно – памятка ведущему.

Поезд в Нижний Тагил отправляется в шесть часов вечера, дорога займёт четыре часа, герои прибудут на место лишь в десять часов вечера. Отыскать в городе гостиницу (посредством успеха уличного чутья) и заселиться им придётся самостоятельно. Отправляться из Тагила в Горноуральский лучше на следующее утро.

Добраться до этого посёлка можно пешим ходом (путь займёт весь световой день), а можно нанять какого-нибудь местного крестьянина с телегой, чтобы он довёз партию до места (время пути сократится вдвое, не нужно осуществлять проверки выживания). Отыскать такого человека поможет успех уличного чутья.

Если герои отправятся в посёлок пешим ходом, в начале пути необходимо пройти проверку Выживания, провал означает что партия заблудилась, партия прибудет на место к полудню следующего дня. Также в начале каждого дня – **бросок кубика d6 на события в пути.** ***Бросок на события предстоит совершить если герои пойдут пешком – памятка ведущему.***

Бросок d6 на события в пути:

1.- 10 агрессивных волков (статисты) с вожаком (дикая карта);
2.- 2d4 бандитов (статисты, стр. 171 книги Правил Красной Земли);
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- происшествий нет, путь свободен;
6.- дружелюбно настроенный «светлый» представитель «дивьих людей», при успехе убеждения будет союзником партии до окончания главы.

Так или иначе, но герои прибывают в Горноуральский. Успех Внимания или Уличного чутья может подсказать героям, что в посёлке что-то не так – не горят фонари, и вообще не видно электрического света, на окраине посёлка - руины сгоревшего от недавнего пожара дома, жители какие-то нервные и запуганные, на улице не видно женщин и детей. При попытке общения местные посылают героев к рудничному начальству или к местным властям.

В Горноуральском есть несколько локаций:

- *почтово-телеграфно-телефонный пункт.* Он не осуществляет услуги связи из-за отсутствия электричества. Можно побеседовать с местными работниками, успех убеждения, провокации или запугивания покажет, что электричество в посёлок идёт по линии ЛЭП из Тагила (весь Урал обеспечивает электричеством Камская ГЭС), но буквально вчера на руднике произошёл какой-то инцидент, неизвестный работникам, из-за чего посёлок оказался обесточен. На руднике должны быть резервные новонаучные генераторы – но и они почему-то не работают. Подъём укажет на слухи о «полозе», который якобы бродит по окрестным горам.

- *свиноводческий совхоз.* Здесь работают преимущественно инородцы из остяков. Успех убеждения или Провокации откроет партии не только слухи про «полоза», но и тот факт, что этот самый «полоз» намедни выбирался на рудник и в посёлок, где произвёл немалые разрушения, а кроме того – похитил дочку управляющего. Зачем «полоз» выбирался – неизвестно. При подъёме герои познакомятся с местным остяцкими шаманом (типаж «Колдун», стр. 179 книги Правил Красной Земли), который скажет, что «железный полоз много бед натворит, если его не остановить», если кто-то из персонажей вступит с ним в поединок воли и победит – шаман присоединится к партии в борьбе против «полоза».

- *трактир.* Кроме трактирщика и повара тут нет никого. Трактирщик – дородный и немолодой мужчина, мелкобуржуазный элемент, к тому же – бывший член «Союза Русского Народа». Если среди героев есть инородцы, то даже не будет с ними беседовать, если же партия состоит полностью из русских или иных европейцев – при успехе убеждения, провокации, запугивания или за 50 золотых расскажет об инциденте. По словам трактирщика, где-то в горах неподалёку (где именно он не знает) расположен старый заброшенный рудник, в котором устроил свою лабораторию некий профессор Самойлов. Профессор создал технокадавра, который внезапно вышел из-под контроля, уничтожил и его самого, и почти всех лаборантов, кроме одного, который добрался до посёлка и поднял в нём панику. Напуганный управляющий решил взорвать старую шахту, но у него ничего не получилось, своей попыткой он лишь разозлил технокадавра, тот покинул своё убежище, перебил тех горняков, что отправились осуществлять подрыв, а затем наведался на действующий рудник, произведя там немалые разрушения и похитив дочь управляющего. При подъёме – что эта девушка, Евгения Милова, должна была по весне выйти замуж за некоего Ивана, комсомольца, ударника труда, умершего в марте от какого-то неизлечимого заболевания. Покойный Иван завещал своё тело науке, и трактирщик считает, что «полоз» на самом деле и есть тот самый Иван – как минимум частично.

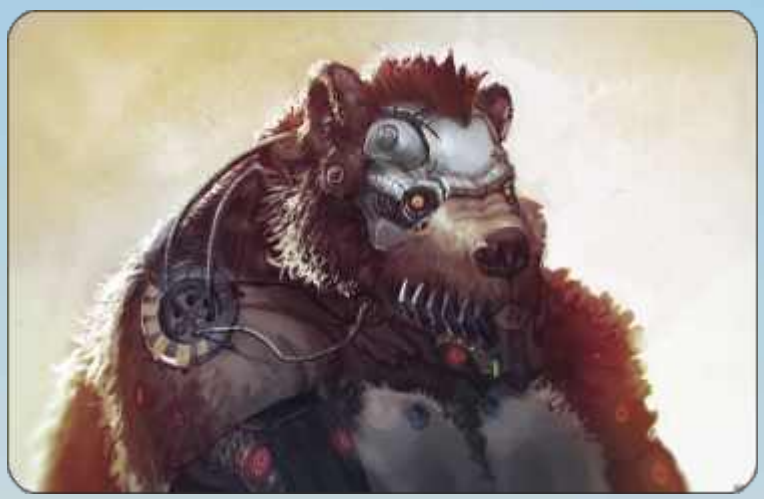
N. Авакумов Заводской двор

- *рудник.* На руднике – полный разгром. Часть строений и сооружений разрушена, некоторые сожжены дотла. В организованной на месте «времянке» (здание рудничного управления разрушено) можно отыскать управляющего. Тот расскажет о нападении на рудник «полоза» (по словам управляющего, тот выглядел как огромный металлический шестиногий медведь, в грудь которого встроен огнемёт, на спине – четыре удлиняющихся хлыста, бьющих электрическим током, на длинном хвосте – шипастая булава, шея может вытягиваться на три метра), который не только фактически уничтожил добывающий участок, но и похитил единственную дочь управляющего. Управляющий умоляет партию найти и спасти его дочь, Женю, и сулит героям за это награду. А электричества в посёлке нет потому, что «полоз» разрушил опоры ЛЭП, тянущиеся к подстанции, восстанавливать оные местные специалисты не желают, так как боятся повторного нападения «полоза». Местонахождение берлоги технокадавра управляющий, естественно, укажет.

После беседы с управляющим и выяснением местонахождения берлоги, можно отправляться в путь, дорога не займёт много времени. Отыскать пещеру поможет успех выживания, если партия почему-то не отправится в рудник за подсказкой от управляющего, то проверка проходит со штрафом -2. Разговор с управляющим поможет партии осуществить проверку выживания на поиск логова «полоза» с преимуществом +2.

В пещере и окрестностях героев ждут несколько ловушек (на усмотрение ведущего, но не меньше одной и не больше четырёх), обнаружить их поможет успех внимания (штраф-1) а обезвредить – успех взлома/ремонта. Если хотя бы одна из ловушек срабатывает – «полоз», который в данный момент спит, проснётся и атакует героев. Если герои благополучно минуют все ловушки – в глубине пещеры они обнаружат зал, уставленный непонятной машинерией, медицинской техникой (среди которой операционный стол с фиксаторами для тела и конечностей), отдельный стеллаж занимают ёмкости с «красным керосином». В углу – клетка, в которой находится Евгения Милова – похищенная «полозом» дочь управляющего. Сам «полоз» находится в соседнем зале (в него ведёт проход, расположенный рядом с клеткой) и спит на специальной электромагнитной «подушке». В том же зале – рабочий стол Самойлова, в одном из ящиков которого хранятся чертежи «полоза», технокадавров, а также содержится ряд иных ценных сведений, которые наверняка будут небезынтересны Горному Обществу, да и «бахеевцам» тоже.

Похищенная дева находится в состоянии шока, плачет, просит партию её освободить. Однако на клетке – магнитный замок, который откроется лишь в том случае, если «полоз» поднимется со своей «подушки». Замок, однако, можно вскрыть с помощью взлома (штраф -4), силы «поломка», или с помощью реального образования (штраф -2). Но при неудачной попытке вскрытия «полоз» тут же проснётся.



На самом деле «полоз» лишь притворяется спящим и тайно наблюдает за героями. Он проснётся сразу же, как только герои начнут какое-либо действие, могущее причинить ему вред. Он достаточно разумен (ибо механическим телом управляет мозг Вани, бывшего жениха Евгении) чтобы понять, когда такой момент наступит, чтобы застать героев врасплох – памятка ведущему.

Так или иначе, в самый неожиданный момент «полоз» проснётся и нападёт на героев. В этом бою крайне важно не только уничтожить технокадавра, но и не допустить гибели Евгении, уничтожения документов или детонации «красного керосина». В последнем случае все, находящиеся в пещере погибнут (кроме «полоза»), в остальных же – герои попросту не получат очков повышений за пройденную главу, но смогут действовать в следующих главах.

Если герои выжили – после боя можно обыскать пещеру. Успех внимания принесёт партии 5000 золотых и четыре склянки с Зельем «Великого Исцеления». «Красного керосина» здесь будет примерно двести литров. По возвращении в Горноуральский, если Евгения выжила, управляющий наградит партию пятью сотнями золотых и одним малым зачарованным предметом (свойства оного – на усмотрение ведущего). Из посёлка можно смело возвращаться в Тагил, оттуда – в Екатеринбург. В благодарность за дневники Самойлова квестодатель официально примет героев в спецорганизацию (Куров – в ряды «бахеевцев», Захарий Калистратович – в Горное Общество), ранг персонажей в этой организации на начало будет О-3. Партия получает ранг «Закалённый.

Развилка 2: Спящий пробудился

Марат Куров расскажет персонажам легенду о т.н. «Спящих» - «детях Полоза», могущественных созданиях, спящих в недрах Уральских гор и в глубинах степей. Пробудить Спящих и поставить их на службу делу «бахеевцев» - святое дело для всех детей Земли-Матушки. И Куров знает место «залегания» одного из Спящих, которое расположено во враждебном, занятом Белыми Кургане. Именно туда героям и предстоит тайно направиться, разбудить Спящего и сделать так, чтобы он послужил делу «бахеевцев».

Партии предстоит путь в Курган. Поезда туда, по понятной причине, не ходят, гражданские лица могут добраться поездом лишь до Полевского, дальнейший путь им предстоит пройти самостоятельно. От Полевского до Кургана идти пять суток, из Екатеринбурга – неделю.

В начале каждого дня пути героям предстоит пройти проверку выживания, провал – партия заблудилась, дополнительный день пути. Также в начале каждого дня пути – **бросок d6 на события в пути.**

Партия прибудет в Курган ближе к вечеру. На башнях и флагштоках этого города развевается флаг Государства Российского. Это значит что, город буквально кишит белогвардейцами, немало среди них и Бессмертных.

Бросок d6 на события в пути:

1.- 10 волков (статисты) с вожаком (дикая карта), голодный медведь;
2.- 2d6 враждебно настроенных батыров Идель-Урал (статисты);
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- происшествий нет, путь свободен;
6.- дружелюбно настроенный Зелёный колдун (дикая карта), при успехе убеждения будет союзником партии до окончания главы.

При перемещении по городу – проверки уличного чутья, успех поможет избежать ненужных встреч с беляками и их нежитью, а при провале партия натолкнётся на враждебно настроенный патруль - 2d4 белогвардейца плюс Высший Бессмертный.

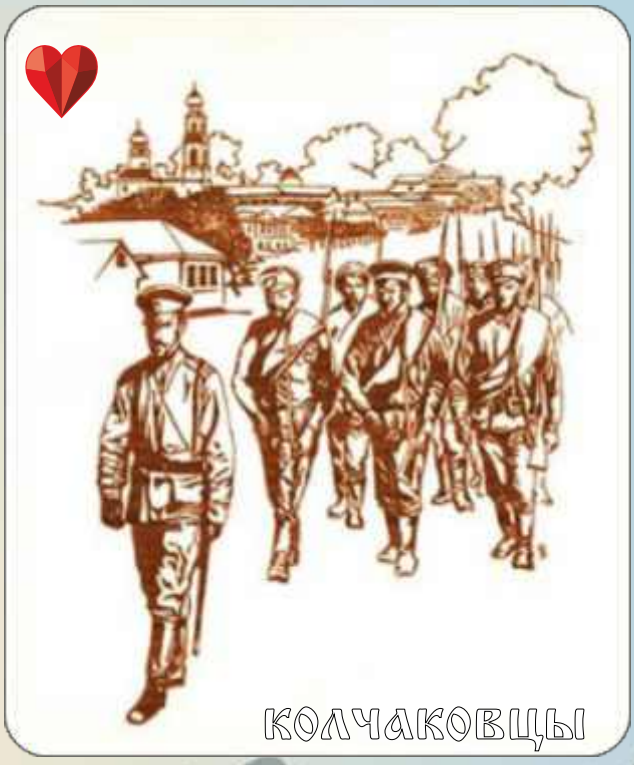
На ночь рекомендуется снять комнату в каком-нибудь трактире или хотя бы комнату в ночлежке. А уже днём, когда патрулей становится меньше, отправиться дальше (проверки уличного чутья во избежание ненужных встреч при перемещении по городу проходят с преимуществом +1). Можно, конечно, попытаться оформить пребывание в Кургане официально, но колчаковская бюрократия и жандармерия в таком случае вцепятся в героев мёртвой хваткой, проверки убеждения в лояльности режиму, непричастности к шпионажу и прочие пройдут со штрафом -4, и то – лишь «промариновав» партию весь день чиновники местной администрации поставят в паспортах партии соответствующие штампы.

Поиски местонахождения Спящего рекомендуется начать либо с публичной библиотеки (необходим успех анализа текста, штраф -2), либо с местных Зелёных, которых нужно искать на местном рынке (успех уличного чутья, штраф -1, либо внимания, штраф -2). Впрочем, если среди героев есть колдун, владеющий силой «Увидеть/скрыть сверхъестественное» - можно будет поискать место захоронения самостоятельно. Место отыщется на кладбище близ Степного проезда.

Когда место будет найдено – нужно не только провести обряд пробуждения Спящего – но и сделать так, чтобы он подчинился «бахеевцам». Если в партии есть мистик, обладающий силой «Друг зверей», либо к героям в ходе странствий присоединился дружественно настроенный колдун – проблема решается, сила «Друг зверей», исполненная на Спящего (по факту Спящий – просто гигантский червь) подчинит его, причём не на время, а навсегда, после пробуждения мистик просто прикажет червю следовать в Екатеринбург подземными путями, задание будет выполнено. Если же нет – придётся искать подходящего колдуна в окрестностях Кургана.

Таковой обнаружится в селе Чаусово близ города, на него могут указать местные Зелёные с рынка. Он окажется крайне сварлив (попытки убеждения проводятся со штрафом -2), но если его не удастся уговорить – то можно будет подкупить. За услуги колдун затребует 500 золотых, если у героев нет таких денег, можно разрешить ситуацию по Правилам торга (стр. 70 книги Правил Красной Земли).

Днём на кладбище слишком многолюдно, к тому же обряд пробуждения необходимо проводить при свете луны, так что вершить действо придётся ночью. Однако, как только герои явятся на место и начнут приготовления – на кладбище внезапно набегут колчаковцы – солдаты внутренних войск (типаж «Белогвардеец» стр. 178) – по одному на персонажа, во главе с офицером – Высшим Бессмертным (стр. 188 книги Правил Красной Земли). За исключением офицера (дикая карта), прочие солдаты являются статистами, и они пришли арестовывать партию за незаконную волшбу. С ними придётся сражаться.



Если партия выживет и победит – можно смело проводить обряд. По окончании обряда нужно приказать Спящему направляться в Екатеринбург, да и самим героям пора в обратный путь.

На дворе уже сентябрь. Обратный путь займёт столько же времени и на тех же условиях, что и путь в Курган, однако проверки выживания будут проходить с преимуществом +1, поскольку дорога хоженная. Также в начале каждого дня пути – **бросок d6 на события в пути.**

Бросок d6 на события в пути:

1.- 4 злых и голодных йети (дикие карты);
2.- 2d6 враждебно настроенных батыров Идель-Урал (статисты);
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- происшествий нет, путь свободен;
6.- дружелюбно настроенный «светлый» представитель «дивьих людей» (дикая карта), при успехе убеждения или за дары (магический предмет, сладости) сопроводит героев до Екатеринбурга.

В Екатеринбурге можно доложить Курову об успехе. После этого герои будут официально приняты в ряды «бахеевцев», ранг персонажей в этой организации на начало будет О-3. Кроме того каждый из персонажей получит в награду по одному зелью Медвежьей Шерсти (сила «Доспех»), по два зелья Исцеления, а мистик к тому же – склянку с зельем восстановления, а также в качестве единовременного «пособия» - 1000 золотых на всех. Тем же вечером в честь возвращения героев и успеха их дела «бахеевцы» закатят пир. Партия получает ранг «Закалённый».

ЗОЛОТО БУНТА

Спустя пару дней квестодатель вновь собирает героев. Демонстрирует им старинную золотую монетку, которой, по его словам, пытался расплатиться в кыштымском трактире некий казак. Монета – золотой червонец эпохи Екатерины Великой. В процессе рассказывает о легендарном атамане Емельяне Пугачёве и о его сокровищах, которые так и остались не найденными. По мнению квестодателя эта монетка из пугачёвского клада, который надо найти во что бы то ни стало.

Если игра ведётся за сектантов-бахеевцев, отыскать надо только лишь золото – Куров надеется на эти деньги приобрести у контрабандистов в Берёзове несколько гоэтических реликвий, а также на подкуп ряда чиновников – ибо желает «очистить древний Урал и от Красной плесени, и от Белого гноя». Если же герои являются сотрудниками Горного Общества – то Захарий Калистратович расскажет им и о Салавате Юлаеве, легендарном сподвижнике Пугачёва, а главное – о его зачарованной сабле. Этот артефакт также желательно найти и доставить в Горный Институт, для изучения и хранения – памятка ведущему.

Видимо, героям предстоит дорога в Кыштым. Значит, снова нужно отправляться на вокзал и покупать билеты на поезд, благо железнодорожное сообщение с этим городом восстановили. Уже на перроне партия вновь встретится с квестодателем, который их напутствует, а если в партии есть мистик Зелёного Движения – подарит ему свиток с Силой «Связь». ***(Если экспедицию организовало Горное Общество, а в партии есть новонаучник – Захарий Калистратович вручит ему портативный радиопередатчик (стр. 30 Уральского Регионбука) – памятка ведущему.*** Заповедав героям время от времени выходить на связь, квестодатель ещё раз пожелает им успехов, и удалится. Партия погрузится в поданный вагон, и поезд отправится в Кыштым.

В Кыштым поезд идёт весь день. Партия прибудет в город лишь к вечеру. Если герои захотят остаться на ночь в этом городе, и решат забрести в местный трактир, чтобы снять комнату – при успехе внимания или при расспросе трактирщика узнают легенду о золоте Демидовых и Илиодоре Пашине – исповеднике последних представителей этой династии уральских промышленников. В таком случае может быть запущено приключение «Золотой Святоша» (стр. 72 Уральского Регионбука).

Если идёт игра за «бахеевцев», для успешного прохождения главы будет достаточно добыть демидовское золото, в случае, если кто-то из героев свяжется с Куровым, тот велит «забить» на клад Пугачёва и добывать сокровища Демидовых. При игре за Горное Общество такой номер не пройдёт – Захарий Калистратович поиск демидовского клада поощрит, по нахождении даже посодействует получению героями их доли согласно законодательству УрНР (25 % от стоимости), но напомнит, что главная задача – именно поиск сокровищ Пугачёва, а заодно и сабли Салавата Юлаева – памятка ведущему.

Если партия решит заниматься непосредственно поисками пугачёвского клада, и решит расспросить на сей счёт местных – никакой толковой информации на сей счёт не будет. Местные жители будут лишь посмеиваться над незадачливыми кладоискателями, успех убеждения откроет, что пугачёвский клад в окрестных горах ищут с того самого момента, как войско Пугачёва было разбито, уже не первое столетие – и всё никак найти не могут, потому поиск заведомо обречён на провал.

Единственная зацепка – казак, расплатившийся в местном трактире старинной монетой. Нужно расспросить трактирщика об этом господине. Трактирщик страдает выборочным расстройством памяти, но при успехе убеждения (штраф -2) или за 50 золотых рублей вспомнит, что этот самый казак, одетый почему-то под смолокура (трактирщик распознал в нём казака по характерной манере держаться и по шашке, слишком правильно закреплённой на обычном поясе), сам был из станицы Иеремельская, назовёт его приметы, и даже имя – Сидор.

Эта станица находится в гористой местности южнее Златоуста. Видимо, придётся отправляться туда. Идти по хоженым дорогам не вариант – трактирщик сообщит, что все торные пути перекрыты батырами Идель-Урал, и идти лучше всего через горы, тайными тропами. За десять золотых он готов договориться со следопытом, который проведёт партию кратчайшим и безопасным путём ***(если герои откажутся от услуг следопыта, ежедневные проверки Выживания будут проходить со штрафом -2 – памятка ведущему)***. Следопыт (стр. 42 Уральского регионбука, дикая карта) запросит за свои услуги сто золотых (успех проверки Убеждения против Характера следопыта позволит снизить цену до 75, а подъём – до 50 золотых).

Дорога до станицы Иеремельская займёт двое суток. Следопыт знает дорогу, потому проверки выживания делать не обязательно, если же от услуг проводника партия отказалась – то проверка выживания в начале каждого дня пути проходит со штрафом -2, провал означает, что партия заблудилась, дополнительный день пути. Также в начале каждого дня пути – **бросок d6 на события в пути.**

Бросок d6 на события в пути:

1.- голодный волкодлак (дикая карта);
2.- 2d6 враждебно настроенных батыров Идель-Урал (статисты);
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- происшествий нет, путь свободен;
6.- дружелюбно настроенный «светлый» представитель «дивьих людей» (дикая карта), при успехе убеждения или за дары (магический предмет, сладости) сопроводит героев до станицы, но следопыт в таком случае сбежит от якшающихся с нехристями.

Станица захвачена башкирами, успех Внимания покажет, что захвачена недавно, вокруг – следы боя. Вокруг курсируют конные патрули, по четверо батыров в каждом. Успех выслеживания откроет, что патруля – три, также два десятка башкир во главе с шаманом находятся в самой станице. Казаков, и вообще русских, не видать.

Придётся брать «языка». Для этого лучше всего тихо перехватить какой-нибудь из патрулей. В каждой патрульной четвёрке – командир (дикая карта) и три простых батыра (статисты), по-русски говорит только командир. Если начнётся стрельба или кто-то из патрульных закричит – поднимется тревога, потому «снять» батыров надо тихо.

Если затея удалась и башкир пленён – с ним предстоит вступить в Поединок Воли. В случае победы партии он скажет, что станица была «отбита назад» позавчера, что часть казаков погибла, а те, кто прорвались, вместе с семьями ушли в горы, батыры ждут подкрепления из Челябинска, после подхода которого – устроят в местных горах полномасштабную облаву. Больше башкир ничего интересного не скажет.

Надо искать выживших казаков и опрашивать их. Здесь ведущий может осложнить игру тем, что взбрыкнёт следопыт, объявив, что нанимался лишь проводить партию к станице, а не искать казаков. За поиск оных он затребует ещё сто золотых. Если герои согласятся он, пользуясь своим знанием местности, приведёт партию в тайное казачье убежище в течение того же дня. Если нет – искать казаков придётся самостоятельно, на проверки выслеживания и внимания в таком случае налагается штраф -2, так как местность гористая и казаки прячут следы.

Если герои так или иначе отыщут тайное горное убежище – им предстоит столкнуться с охраной, засевшей в секрете. Обнаружить оный до того, как начнётся стрельба, поможет успех внимания или выслеживания (без следопыта – штраф -2, со следопытом – без штрафа). Казаки, сидящие в секрете – «на взводе», их нужно так или иначе убедить, что персонажи им не враги, а как раз наоборот (Поединок Воли). Если убедить удастся – один из охранителей через неприметную щель в скале приведёт героев в тайное становище, расположенное в горной котловине.

В становище стоят казачьи шатры, пасётся спасённый скот, женщины, дети и старики занимаются хозяйственными делами, мужчины же – вооружены и выглядят решительно и грозно. Героев приведут к казаку, исполняющему обязанности атамана (ибо прежний атаман пал в бою), с ним и предстоит говорить. Он скажет, что готов помочь, если и герои помогут казакам отбить их станицу. О Сидоре расскажет, что тот погиб в бою, но про монеты знает, так как сам видел несколько екатерининских червонцев, и даже знает, где тот смог их добыть. Уговоры и запугивание не помогут, так что придётся помогать.

Если герои работают на Горное Общество, а в партии есть хотя бы один Красный – и казаки и атаман будут ворчать и провоцировать персонажей на конфликт, от разборок на тему политических предпочтений нужно воздержаться. Впрочем, учитывая, что дела у казаков и так плохи, помощь партии им выгодна. Но при наличии Красных атаман поставит дополнительное условие – на поиски клада вместе с партией отправятся трое казаков (все – «дикие карты»), и им предстоит отдать треть найденного – или, если клад окажется очень уж большим – столько, сколько казаки смогут увезти на своих лошадях. Если Красных персонажей в партии нет – атаман из благородства не станет требовать долю сокровищ – памятка ведущему.

Штурмовать занятую станицу лучше ночью. Бой будет по правилам массовых сражений («Дневник Авантюриста», стр. 106). Башкиров в два раза больше, чем казаков, вдобавок у них имеется шаман (преимущество +1, если в партии есть мистик, это преимущество аннулируется). Зато у казаков имеется преимущество +1 за счёт знания местности. Командовать сражением со стороны казаков будет атаман (военное дело d8), но, если у кого-то из партии навык военного дела равен или выше – может уступить командование ему. Всего в бою принимают участие пятнадцать казаков и тридцать (плюс количество батыров, равное количеству персонажей) башкиров.

Если казаки и партия победят (а башкиры обратятся в бегство после того, как погибнет две трети их войска и будет убит шаман, пока шаман жив – будут сражаться до последнего) и станица будет отбита, атаман расскажет героям о «наследстве Сидора». По словам атамана, Сидор нашёл россыпь монет на берегу маленького озерца Инышко, которое находится совсем рядом с большим озером Тургояк, что близ Златоуста. И расскажет легенду о том, что Пугачёв и впрямь спрятал в этом озере свой клад, однако клад тот – заговорённый, и в руки не даётся. Конному от станицы до озера – полный день пути, похоже, придётся туда идти.

Большая часть пути до озера пройдёт спокойно, однако ближе к вечеру партию атакуют двое голодных волкодлаков, причём нападут из засады, застав героев врасплох. Если партия выживет – то поздним вечером, уже в сумерках, доберётся до этих озёр. И внезапно среди ночи лагерь партии атакуют навьи конники (по 1 на персонажа и ещё 2 сверху). Если партия справится с ними – успех внимания поможет обнаружить на их оружии странное клеймо – знак Чёрного Солнца. Странно…

озера Инышко и Тургояк

После нападения навьих конников никаких эксцессов не будет, герои могут приступать к поискам. Озеро Инышко действительно маленькое, к тому же заилено, заболочено и заросло камышом. Тургояк же – огромно. Все населённые пункты в окрестности – давно покинуты, ближайший «очаг цивилизации» - город Златоуст. Никаких плавсредств поблизости тоже нет, по крайней мере – на виду ***(в одной из заброшенных деревень можно в сарае отыскать полностью засыпанную сеном, но целую лодку – при успехе внимания/выслеживания со штрафом -4)***. На озере Тургояк есть скалистый, поросший лесом остров – остров Веры. Если партия решит туда направится, отыскав ли лодку, сделав ли плот – то на острове их атакуют четыре волкодлака под предводительством местного Хозяйчика. Если партия выживет, и отправится гулять по острову – то обнаружит пещеру, в которой четыре каменных голема и их создатель – вурдалак-колдун. Если партия вновь выживет и победит нечисть – то в пещере, в сокрытом магическим способом тайнике (поможет обнаружить сила «Увидеть/скрыть сверхъестественное», штраф -2) можно найти клад – шкатулку с драгоценным яйцом Фаберже (стоимость этой редкости - 20 000 золотых). ***Рекомендуется лишь описать вид острова Веры и не подталкивать героев к ненужным приключениям. Что с островом что-то не так они могут понять сами, если задействуют силу «Увидеть/скрыть сверхъестественное» - памятка ведущему.***

Когда герои начнут обход озера по берегу с целью поиска клада, на них из-под земли нападут земляные кошки, по 2 на члена партии (стр. 63 Уральского Регионбука). С одной стороны, это больно, с другой – мистик, следопыт, или персонаж с классическим образованием может знать тот факт, что земляные кошки являются стражами кладов. Похоже, герои напали на след, клад где-то здесь – но как его добыть? Можно попробовать нырнуть в озеро (успех плавания, штраф -1 за холодную воду) позволит нырнуть на глубину, а успешная проверка внимания (штраф -1 за муть) в процессе заплыва покажет, что у озера двойное дно, и клад если и есть – то где-то там, в донных «окнах». В «окно» тоже можно нырнуть (проверка плавания, штраф -4), только там темно, но, если у пловца есть какой-нибудь подходящий источник света (специальный подводный электрический фонарик, инфравизор или сила «Ночное зрение») – он увидит на глубине какие-то бочки и сундуки, опутанные цепями – это и есть клад Пугачёва.

Клад нужно каким-то образом извлечь из озера. «Механически», то есть с помощью багров и канатов, это сделать не получится – с берега или лодки багры и крючья будут лишь царапать первое дно, а если кто-то из героев нырнёт в «окно» второго дна – при попытке зацепить бочку или сундук крючьями, канатами и иными приспособлениями, пловца атакуют четыре водных сошки, пытаясь не дать ему выплыть на поверхность. Значит, придётся воззвать к водяному - Хозяйчику этого водоёма.

Водяной вынырнет из одного из «окон» на дне, и сварливо поинтересуется, чего надо. Если герои сразу в лоб спросят про клад Пугачёва – разгневается, натравит на них четвёрку водных элементалей («Дневник Авантюриста» стр.190) и сам ринется в бой, так что водяного надо сначала задобрить – алкоголем или табаком.

После угощения подобревший Хозяйчик скажет, что, в-целом-то он может отдать клад – но не просто так. Дело в том, что у Зелёной нечисти крайне сложные отношения друг с другом. Совсем рядом, в паре десятков метров, большое озеро Тургояк, чей Хозяин насмехается и издевается над маленьким и слабеньким Хозяйчиком озера Инышко, ни в грош его не ставит. Но, если каким-то образом слить оба озера в одно (например, срыть или взорвать перемычку) – Хозяйчик, согласно какому-то «земному Покону» будет иметь с Хозяином Тургояка абсолютно равные права! Именно этого и требует Хозяйчик Инышка от партии.

Надо как-то ликвидировать перемычку между озёрами. Срыть её не получится (это дело не одного месяца, а зима уже недалече – сентябрь на дворе!), только взорвать, для чего партии потребуется минимум десять шашек динамита и успех Военного дела (каждые 5 шашек дополнительно увеличивают преимущество к данной проверке на +1). Если динамита нет, или недостаточно – придётся отправляться в Златоуст, и закупить его там. ***Казаки из станицы Иеремельской, если они вышли с партией, не пойдут в этот город, и встанут лагерем на берегу между Тургояком и Инышком, где и будут ждать партию. А вот следопыт, если он до сих пор с партией – пойдёт, ибо планирует там остаться на какое-то время у своих родственников, обратный путь партии предстоит проделывать без него – памятка ведущему.***

От Тургояка до Златоуста – день пути через горы и перевалы. Ещё до полудня партия наткнётся на десяток упырей, через пару часов – на гнездо аспидов (пять особей), ближе к вечеру, уже на горной дороге, на героев нападут три сполоха и Вихрь.

На перевале близ города – пост Трудовой Гвардии Златоуста. К героям отнесутся настороженно, для прохода в город заставят сдать всё оружие (в т.ч. холодное), боеприпасы, а также «всякую погань» - мистические предметы и зелья, и конечно же обыщут. Но если партия отправлена Горным Обществом, и, хотя бы один из персонажей Красный – отношение будет куда более мягкое, разоружения и обыска не будет, патрульные ограничатся лишь проверкой документов.

В Златоусте – военное положение. Рабочие местных заводов, пользуясь знанием местности и захваченным ещё у белочехов и большевиков оружием, держат оборону по окружающим город горам, лесам и ведущим в него дорогам. Железнодорожные пути на подъездах к городу разобраны для затруднения проникновения броневагенбургов Войцеховского. Несмотря на положение, в городе продолжают функционировать питейные заведения (н. трактир «Счастливый Кузюк»), потолкавшись по оным при успехе внимания/выслеживания/анализа текста (ибо устная речь не менее важна чем письменная) партия узнает, что местное население крайне склонно пойти под руку атамана Зелёного, который обещает защитить их и от Белых, и от Красных, и от сепаратистов Идель-Урал, а при подъёме – что несколько дней назад здесь был сам Зелёный сотоварищи, где выступал сначала на митинге, а потом – на творческом вечере, а позавчера – выдвинулся вместе со своим отрядом куда-то на север.

Про динамит можно спросить у трактирщика «Счастливого Кузюка». За десять золотых он направит партию на местный оружейный завод. Там динамит купить можно – но дорого, по двадцать золотых (или за две тысячи уральских рублей) за шашку. Прикупив нужное количество взрывчатки можно возвращаться.

Однако на полпути от Златоуста до Тургояка партию остановит банда из десятка человек (типаж «Бандит», стр. 171 основной книги Правил Красной Земли, статисты) и… двух волкодлаков (дикие карты). Вожак банды (типаж «Фронтовик», стр. 173 книги Правил Красной Земли, дикая карта Зелёного Движения) представится сержантом «Первого Уральского Партизанского Отряда имени Нестора Махно» и потребует от партии отдать им «для победы вольного повстанчества Урала» весь имеющийся динамит, а также огнестрельное оружие, боеприпасы и золотые деньги. Придётся вступить с «повстанцами» в бой.

Если герои победят – главаря можно будет допросить, при победе партии в Поединке воли – расскажет, что вождь «вольного повстанчества Урала» атаман Филипп Зелёный нуждается в оружии, деньгах – и «лихих людях», что он готовит анархическую революцию, после победы которой «трудовой народ наконец-то заживёт вольготно – без этих клятых белочехов, двинутых космистов и поганых сектантов», земля станет навечно принадлежать тем, кто на ней работает, на заводах будет полное самоуправление, люди и нелюди будут жить друг с другом бок о бок в мире и согласии, и даже институт брака отменят – «все будут любить всех, и только по согласию!». Больше ничего интересного разбойник не скажет.

Дело за малым – дойти до озёр и подорвать перемычку. После подрыва вся вода схлынет в Тургояк, обнажится второе дно, под которым – бочки и сундуки с золотом и драгоценными камнями. При виде сокровищ казаков (если они выдвинулись вместе с партией) обуяет жадность, и они набросятся на героев с оружием. Их придётся либо убить, либо обезоружить и изгнать прочь.

Однако среди сокровищ не обнаружится сабли Салавата Юлаева. Делать нечего, членам Горного Общества придётся связаться с Захарием Калистратовичем и рассказать обо всём. Тот скажет, что задание они в любом случае выполнили, осталось лишь перепрятать сокровища, чтобы спецкоманда Горного Общества вывезла их в Екатеринбург, но, если на то будет их желание – персонажи могут заняться поисками юлаевской сабли, в этом случае запустится интерлюдия «Легендарное оружие». Если герои – «бахеевцы», Куров не будет спрашивать о сабле, ибо сам о ней не знает и никаких распоряжений на её счёт не давал, но тоже велит перепрятать сокровища – в ближайшее время «бахеевцы» их вывезут.

Осталось перепрятать сокровища и вернуться назад. Члены Горного Общества могут не ломать ноги по окрестным горам – им достаточно вернуться в Златоуст, откуда их в ближайшие дни заберут – надо просто снять комнату в том же «Счастливом Кузюке» и ждать. ***(Вечером второго дня пребывания в городе к ним прилетит симпатичная ведьма на метле, и, уменьшив героев до размеров крысы вместе со всем их инвентарём, посадит в плетёный короб и по воздуху за несколько часов довезёт до Екатеринбурга, где по прибытии в Горный Институт вернёт им нормальный размер – памятка ведущему)***. А вот «бахеевцам» предстоит возвращаться самостоятельно – день пути до станицы Иеремельская, потом ещё два дня – до Кыштыма (в начале каждого дня – проверка выживания, провал – герои заблудились дополнительный день пути; несмотря на то, что с партией нет следопыта, штраф на проверки не налагается, так как дорога уже хоженая). На обратном пути никаких эксцессов не случится.

По прибытии в Екатеринбург героев ждёт и вознаграждение (члены Горного Общества получат 25% стоимости клада (на усмотрение ведущего, но не менее 10000 и не более 50000 золотых рублей на всех; «бахеевцам» Куров выдаст денег гораздо меньше (по тысяче на персонажа), зато одарит каждого одноразовым Амулетом Второй Жизни, который можно использовать как аналогичный Наговор, причём без траты фишки и на любом ранге, и закатит пир в честь возвращения). Кроме того, и в том, и в другом случае персонажи получат повышения в своей организации (статус аналогичен О-4). Партия получает повышения. Если ранее партия проштрафилась перед своими кураторами в организациях, то после выполнения главы, партия закрывает свои долги. Правда, «бахеевцы» не теряют ранее полученные изъяны, но имеют право их выкупить за подъём, если они того пожелают.

ОХОТА НА ОХОТНИКА

Спустя ещё пару дней героям вновь предстоит встретится с руководством. Захарий Калистратович (либо Марат Куров) говорит, что партии предстоит в ближайшее время отправится в Берёзов – по крайне важному делу.

Суть в том, что этот город – фактически «столица уральской контрабанды». Оттуда в УрНР из Государства Российского тайно доставляют реликвии гоэтии, а также оружие, наркотики и предметы роскоши, а в «колчаковию» с Урала через Берёзов утекают изделия Новой науки отнюдь не гражданского применения, зелья, драгоценные и редкоземельные металлы.

Захарий Калистратович говорит, что этому надо положить конец. Причём радикальным способом – уничтожив местного заправилу. Дело осложняется тем, что этот мафиози неестественно везуч, невероятно нагл и выпутывается из невообразимых передряг - а ещё он связан с городским Чёрным подпольем и умеет перевоплощаться. По-хорошему это дело КомКона или на худой конец НКВД, но последние заняты поимкой маньяка Арлекина и борьбой с Уралмашевской «братвой», а первым связывает руки Ермаков, а также необходимость обеспечить безопасность запуска Спутника. Потому этим должно заняться Горное Общество – в конце концов колдовские зелья и драгметаллы – профиль непосредственно «горняков».

Куров же посылает в Берёзов партию с теми же целями (устранение мафиози), но иными мотивами – зелья, реликвии гоэтии и золото будут крайне полезны «бахеевцам» для их великого дела очищения Урала «от Красной плесени и Белого гноя». К тому же контрабандист состоит в Ордене Чёрного Пламени, а значит повязан с Яковом Юровским. А Юровский является серьёзной проблемой и для Красных, и для Зелёных, да даже и для многих Чёрных, устранение его креатуры будет благом для Урала.

В Берёзов не проложена железная дорога, по шоссе же ехать долго и небезопасно. Иртыш и Обь тоже не вариант – эти реки полностью контролируются колчаковцами. Потому в этот город надо лететь на пассажирском дирижабле. Билет на него стоит недёшево (50 золотых или 5000 уральских рублей), однако квестодатель выделит средства на покупку билетов туда и обратно. Вылетать предстоит завтра в полдень. Полёт пройдёт без происшествий и займёт всего четыре часа.

Облава действительно проводится, и действительно по плану. Просто контрабандист - Пламенник, умеющий принимать чужой облик, и к тому же - перехвативший местных бандитов под своё начало. Он готовит хаос и переворот - и непременно воспользуется оказией, перехватив группу захвата и убив начальника героев. Приняв его облик, он покажется героям, попытается уничтожить документы о себе - и вывести партию в засаду... с которой поможет справиться вставший в качестве нежити их же начальник и группа подкрепления. Но это не означает, что герои не могут попробовать засаду на зуб самостоятельно.

Ведущему рекомендуется продумать манеры и поведение руководителя героев - и в процессе взаимодействия с настоящим начальником дать персонажам прочувствовать эти манеры. Речь, повадки, особые приметы - но не касающиеся внешности. От подмены и до решающей схватки можно подкидывать игрокам мелкие детали, в которых террорист, принявший облик начальника, будет путаться и сбиваться. От ведущего потребуется некоторая тонкость, чтобы не быть слишком очевидным, и при этом заставлять игроков задумываться – памятка ведущему.

В Берёзове на аэровокзале партию будут ждать. Героям представят их непосредственного руководителя на месте, который и предложит на выбор три варианта задач: инфильтрацию в бандитскую малину, проникновение в клуб местных мелкотравчатых мистиков и проверку склада на окраине, по слухам связанного с блатным. После выбора задания героям выдадут необходимые документы - и отправят действовать.

Локации:

- *бандитская «малина».* В неприметном кабачке, затерянном в трущобах близ речного порта - пьянка и гульбище; самый верный способ встрять в неприятности - и, как следствие, драку с бандитами (по 1 на персонажа) и ворами (по 1 на персонажа) - это выдать свои настоящие документы или задание (в таком случае, трактирщик предпочтёт отсидеться - а после драки рассказать героям о сидящем в старых катакомбах «новом лютом городском хозяине»). Впрочем, если успешно закосить за своих (потребуется успех убеждения, или, как вариант, успешно сыгранная партия в карты – проверка навыка азартных игр героя против аналогичного навыка у воров ***(персонажам в данном случае нужно быть настороже, воры жульничают, т.к. имеют черту «Шулер» - памятка ведущему),*** героям расскажут про «нового крутого нравом вора, который приехал в город и всех под себя поставил, а старого хозяина пристрелил как последнюю собаку» и скажут, что "если они хотят к пахану поклониться, им в канализацию, в старые катакомбы". В бандитской «малине» герои могут выиграть денег и разжиться спиртным, если им это необходимо.

- *оккультный кружок.* Здесь сегодня проводится заседание клуба и спиритический сеанс. Тут не слишком рады новым гостям, да и глава клуба очень сильно нервничает - и причина его нервов станет ясна, когда в клуб попытается ворваться один из его основателей и идеологов. Из его бессвязных речей при успехе классического образования можно будет извлечь ряд интересных деталей о "мире-тюрьме" и "воителях духовного освобождения". В любом случае, его появление даст возможность запугать или убедить председателя сотрудничать. Если и это не выйдет - его всегда можно купить за (50*количество игроков) золотых рублей - и он неохотно расскажет о базирующемся где-то "в старых катакомбах" новоприезжем мистике, который совсем свёл с ума старого сооснователя, и в целом что-то нехорошее готовит. При желании можно остаться на спиритический сеанс, и получить бесплатно по одному применению силы «Прорицание».

- *склад на окраине.* Здесь, у одного из складов, сидит охрана из нескольких бандитов (по одному на персонажа, статисты) и главаря банды («дикая карта»). Их можно попросту перебить - и найти на теле главаря вести о том, где именно в катакомбах состоится сходняк и когда именно, - а можно подкупить (50 золотых рублей на бандита, 100 на главаря банды) и они сами покинут пост. При желании, склад можно обыскать – успех внимания принесёт обыскивающим четыре гранаты Лемана, четыре зелья Исцеления, три зелья Медвежьей шерсти, два Совиных зелья (сила «Ночное зрение»), гиломорфный бронежилет и два десятка заводских гиломорфных патронов (стр. 131 книги Правил Красной Земли).

Добыв необходимую информацию, герои могут либо сразу рвануть в канализацию сразу, либо сначала примчаться к куратору - чтобы узнать, что оный уже отбыл в катакомбы. Бросившись догонять, и порядком поплутав по катакомбам, герои выйдут на один из блокпостов бандитов (по два бандита на персонажа (статисты), плюс мара (дикая карта). Это простая боевая сцена, но следует помнить - под землёй темно, освещение играет роль (штраф -2 на проверки связанные со зрением за плохое освещение. Наличие фонаря, факела, или иного источника света может нивелировать этот штраф).

Прорвавшись через блокпост, герои успеют к концу - у них на глазах по лестнице наверх отступят последние бандиты, а раненый начальник группы попытается упасть прямо на руки героям. Успех проверки военного дела (или смекалки со штрафом -2) позволит оценить расстановку сил (по всему выйдет, что группу втянули в засаду), а при подъеме - сообразить, что место, где чуть не рухнул в обморок начальник группы, не слишком согласуется с расстановкой сил. Если партия заподозорит, что с куратором операции нечисто, то партия может сделать проверку смекалки/внимания (штраф -4), про успехе станет ясно, что вместо куратора перед партией оказался чужак.

Впрочем, не будучи раскрыт, он вполне уверенно изобразит начальника группы и потребует отступить в штаб, перегруппироваться и продолжить преследование. Партии предстоит выбор: либо сыграть в незнанку, и посмотреть, что будет дальше? Или принять бой немедленно. Если партия решится сражаться сразу же, то в катакомбы вернутся боевики блатного, далее на шестом раунде подоспеет подмога (см. далее).

Если же партия решит ещё «поиграть» с подставным куратором, то партия направится в кабинет начальника группы для инструктажа. Второй инструктаж будет коротким - контрабандист (в облике начальника группы) укажет двор, в котором "следует ожидать мафиози и его подельников", параллельно с этим он под любыми благовидными предлогами постарается остаться в кабинете начальника группы в одиночку - а если не выйдет, то прямо при героях начнёт уничтожать улики, свидетельствующие о нём (впрочем, проверка внимания (штраф -2) позволит заметить и спугнуть его). ***Если партия решится атаковать самозванца в кабинете, то партии предстоит сразиться с блатным, и парочкой бесов, которых он успеет призвать на помощь с помощью своего фартового талисмана (памятка ведущему).***

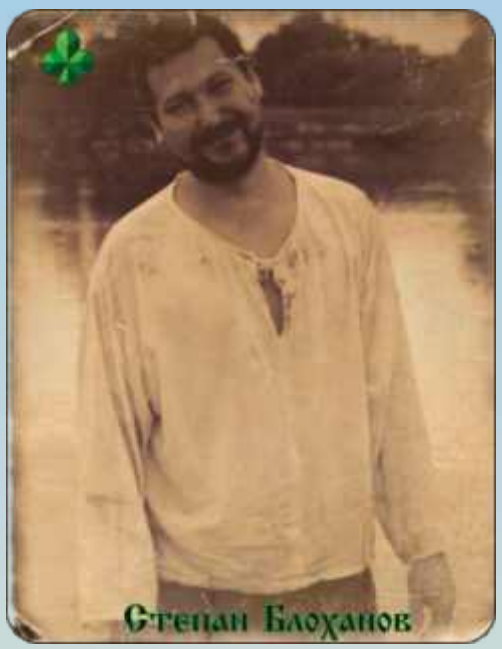
Далее последует боевая сцена - герои (и контрабандист под личиной) штурмуют двор-колодец, в котором засело несколько бандитов (по одному на персонажа); сам террорист на первом же ходу снимет Маску и ударит по героям. Если герои так и не поняли, что их ведут в засаду, то в первом раунде партия не тянет карты инициативы (атака из засады). Сам выход из «колодца» перекроют двое боевиков с помощью грузовика. Если бой продлится дольше пяти раундов, машину начнут откатывать, и к седьмому раунду - откатят совсем; там - четверо милиционеров и Высший Бессмертный - оккультист (стр. 188 книги Правил Красной Земли, дикая карта, настоящий руководитель группы), пришедшие на помощь (если герои посланы Куровым – то четверо сектантов (стр. 41 Уральского регионбука) и вурдалак-колдун).

Пламенник

Если бандитов перебьют раньше, чем блатного, тот бросится убегать по подворотням. Погоня за ним происходит по стандартным Правилам погони; он отстреливается! Если же он был обезврежен прямо во дворе, партия столкнётся с тем, что его невозможно убить - клинки тупятся или соскальзывают, маузеры дают осечку, и так далее. Искалечить, засранца, впрочем, можно.

Далее последует краткий «разбор полётов». Начальник группы (уже в бессмертном состоянии) расскажет о том, как именно этот Чёрный пособник Юровского затащил их в засаду (прикинувшись старшим одной из поисковых групп) и о том, что он планировал уничтожить все улики. Если герои спасли улики и данные на террориста, им выделят дополнительную награду – по 1000 золотых каждому. После этого герои могут смело отправиться на аэровокзал и сесть на обратный дирижабль до Екатеринбурга, где им надлежит отчитаться об успешно выполненной миссии и получить повышения. Если квестодателем был Куров – ему надлежит сдать все неиспользованные зелья и приспособления Новой науки, за это каждый герой получит по дополнительному очку повышения, если же Горное Общество – герои не получат дополнительного повышения, зато смогут оставить трофеи себе.

НА СЕВЕР!



Спустя ещё пару дней Куров сообщит партии, что «час пробил», и на Урале должен быть пробуждён Полоз – «истинный хозяин земли Уральской, что очистит наш край от Красной плесени и Белого гноя». Часть последователей культа из числа местных жителей уже собираются к «святому месту», что находится в горах, близ истока реки Большая Сосьва. И туда нужно сопроводить Степана Блоханова («дикая карта», стр. 47 Уральского регионбука) – верного друга и соратника Курова. Именно он будет руководить проведением обряда, и, как следствие, он обязан добраться до места в целости и сохранности. Если Блоханов погибнет раньше, чем доберётся до означенного места – игра закончится.

Если же герои – члены Горного Общества, у них будет совсем иное задание – Захарий Калистратович скажет, что в некоем селе на севере УрНР близ Дедюхино возникли проблемы с нечистой силой, решать оные и предстоит партии, ибо по государственным масштабам дело не слишком важное, простым милиционерам такое не поручить, а у КомКона всё то же – дефицит сотрудников, помноженный на перезагруженность организации. Запустится приключение «Беда с урожаем» (стр. 85 Уральского регионбука), по прохождении которого герои получат не только ранг «Ветеран», но и повышение в Горном Обществе (ранг О-6) – памятка ведущему.

Вся проблема ситуации ещё и в том, что Блоханов обязан пройти этот путь пешком – данный хадж придаст ему необходимые силы для обряда. Кроме того, Блоханов настолько погружён в Зелёное Движение, что ему внушают непреодолимое отвращение новейшие образцы техники, в числе которых и гиломорфные дирижабли, используемые УрНР. Потому придётся добираться до искомого места своим ходом, в лучшем случае на лошадях, но уж точно не на мотоциклах, поездах, автомобилях или дирижаблях.

Для начала нужно выбраться из Екатеринбурга и отправиться по Серовскому тракту на север. Ехать далеко - день пути до Невьянска, оттуда – ещё день до Нижнего Тагила, потом четверо суток до Серова, потом ещё день до Североуральска. А от Североуральска – ещё пять суток по пересечённой местности – леса, горы, болота, холмы… В-общем, дело серьёзное.

По тракту в сторону Екатеринбурга тянутся крестьянские возы и грузовики с окрестных МТС – хлеборобы везут собранный урожай в столицу УрНР. И если грузовики проносятся не останавливаясь, то с обозниками при желании можно остановиться и поговорить, послушать новости. При успехе убеждения/уличного чутья хлеборобы расскажут, что урожай в этом году так себе – не низкий, но и не особо высокий, чуть выше среднего, и что в северных областях УрНР уже начинаются заморозки, а при подъёме – что совсем севернее, в районе Дедюхино, с урожаем и вовсе беда (хотя в прошлые годы урожаи там, несмотря на климат, были удивительно высокие, всем соседям на зависть), и что в окрестных лесах совершенно озверели лесные твари.

До Невьянска партия доберётся без всяких проблем. В этом заводском городке есть уютная маленькая гостиница, в которой можно заночевать. Также немало церквей (до революции город был не только чугунолитейным центром, но и славился своими иконами), многие из них функционируют (в т.ч. как Белое Место Силы). Если кто-то из героев решит зайти в церковь – по той или иной надобности - на выходе его обступят несколько священников и попросят о помощи – сыскать похищенную «ночным татем» древнюю икону (если партия решит помочь – запустится зарисовка «Уворованная благодать», стр. 75 Уральского регионбука).

По дороге из Невьянска в Нижний Тагил – портится погода, идёт дождь. Скорость движения замедляется, по прибытии в Тагил – проверка выносливости, провал – герои простывают. Дождь прекратится лишь в самом Тагиле, куда измученные и обессилевшие герои придут уже около полуночи. Гостиниц здесь несколько, но места для партии есть лишь в одной – деревянной на северном выезде из города, в предгорьях, и то во флигеле.

Гостиницу содержит немолодой грузный старовер Дормидонт, который лично встретит постояльцев и проводит в номера. На вопросы о забитости гостиниц, ответит, что дело, во-первых, в урожае, а во-вторых – в меди, чугуне и стали, которая нужна и УрНР, и САСШ, представители коих целыми делегациями понаехали в город за скопившимся сырьём. Говорит, что и флигель был бы забит, ели б там не «чудилось» - там, якобы, «домовой бузит». Но других «нумеров нету». Придётся либо ночевать в чистом поле (герои на следующий день будут не выспавшиеся и утомлённые, к тому же потребуется проверка выносливости (штраф -2), провал – простуда), либо как-то разобраться с «домовым».

Однако под утро на расположившихся в номерах героев нападает не домовой – а блуждающие Пламени (стр. 201 книги Правил Красной Земли) – по одному на члена партии. Сначала они попытаются вселиться в героев (проверка характера персонажа против характера Пламени), а потом, вселившись в оружие героев, попытаются атаковать их. Если герои расправятся с Пламенями, а утром сообщат об этом владельцу гостиницы – он на радостях снабдит их и провиантом в дорогу, и одарит драгоценными камнями (два рубина, изумруд и алмаз), а кроме того – скажет, что «за Тагилом на тракте опасно стало – шуруют ночами всякие».

Ночью третьих суток героев атакует нежить – два десятка упырей под руководством прячущегося в недальнем бору вурдалака-колдуна (которого охраняют два вурдалака-воина). Если герои смогут одолеть нежить и допросят вурдалака – (Поединок воли, штраф -2 на все проверки) расскажет, что они собирали войско упырей из трупов путешественников (которых, собственно, и убивали), а при подъёме – что войско потребно не им, а Кощею Бессмертному, для каких целей вурдалак не знал. При попытке разузнать о том, где героям искать Кощея, вурдалак забьётся в корчах, покроется гнойной пеной, иссохнет – и упокоится насовсем.

В Серове герои смогут отдохнуть и переночевать. Погода здесь уже совсем осенняя – холодный ветер, ночью температура опускается до минус двух градусов, да и днём – не больше десяти, низкие тучи, пасмурно, мрачно. Если у партии нет с собой тёплых вещей, зимних спальников и прочего – самое время оными обзавестись здесь (иначе на все проверки выносливости в дальнейшем, до самого возвращения будет накладываться штраф -2).

Следующий пункт – Североуральск. Тракт пуст, никто никуда не едет, кроме партии. Где-то на полпути до Североуральска он окажется перегорожен засеками, перерыт, а по обеим сторонам – укрепления из брёвен и камней, за которыми – пулемёты. Над одним таким импровизированным редутом реет зелёный флаг с надписью: «Вольному – Воля!». Это банда Зелёного – по пять бойцов в каждом гнезде (помимо пулемётчика остальные вооружены мосинками и гранатами, типаж «Повстанец» стр. 172 книги Правил Красной Земли, статисты), а кроме того – в каждом гнезде по магу из народа «дивьих людей» (стр. 46 Уральского Регионбука, «тёмные», дикие карты).

Самого атамана тут нет, засадой руководит пан Погольски («дикая карта», типаж «Командир», стр. 171 Уральского Регионбука, Движение – Зелёное), который и объявит героям, что всё их имущество, кроме самого необходимого, будет реквизировано 1-м Уральским Партизанским Отрядом атамана Зелёного. Придётся либо вступать с ними в бой – либо отдать все сбережения и большую часть огнестрельного оружия и зимнего снаряжения. Если партия до того, ещё в Златоусте, схлестнулась с «зеленцами», то героям даже не предложат вариант разойтись мирно. Сразу же начнётся бой. Впрочем, если партия тогда пощадила, и отпустила после боя главаря, то возможность откупиться от зеленцев будет, но придётся сверху чем-либо доплатить (герои получают изъян «Старые счёты» для пана Погольски).

Если герои вступили в бой с «зеленцами» и выжили (пан Погольски и «дивьи люди» телепортируются, как только от их отряда останется меньше трети), оставшихся в живых бандитов можно допросить. Успех в Поединке воли откроет, что банда атамана Зелёного собирает средства для крупномасштабных действий, что нужны деньги и оружие, потому они и «шалят на большаке» подальше от крупных населённых пунктов, патрульных «летунов» и дирижаблей. В частности, атаман наладил отношения с Обдорском, где и планирует закупить у американцев снаряжение и зимнее обмундирование после того как будут собраны необходимые средства. Где обитает сам атаман он не знает (по словам бандита, «зеленцы» отсиживаются по сёлам, а в нужный момент через «дивьих людей» (коих в свите атамана четверо) получают весточку, и идут в указанную точку сбора). Больше бандиты ничего не скажут, можно их добить или отпустить.

В Североуральске ничего интересного не произойдёт. Дальнейший путь партии лежит через горы. В начале каждого дня – проверка выживания, провал – партия заблудилась, дополнительный день пути. Также в начале каждого дня – **бросок d6 на события в пути.**

Бросок d6 на события в пути:

1.- из засады нападут четыре «зеленовских» волкодлака (дикие карты);
2.- 2d6 бандитов атамана Зелёного (статисты);
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- происшествий нет, путь свободен;
6.- четверо сектантов - «бахеевцев», идущих на обряд (дикие карты), союзники партии.

Когда партия выйдет к реке Большая Сосьва – нужно будет отыскать место обряда. Это поможет сделать успех внимания/выслеживания (штраф -2 – непогода и сумерки искажают восприятия, к тому же герои здесь никогда не были). Место обряда - на горном плато, в истоках реки, близ какой-то пещеры. Там уже собралось около трёх десятков сектантов (типаж «Сектант», стр. 41 Уральского Регионбука, Движение – Зелёное, статисты), пещеру они используют как временный лагерь.

Обряд намечен на полночь следующих суток. Днём Блоханов попросит партию организовать на всякий случай оборону, караулы и прочее, ибо сам он в военном деле не мастак, да и никто из сектантов в этом не разбирается (проверка военного дела, штраф -1 за незнание местности).

Но едва стемнеет, и партия вместе с остальными сектантами соберётся на обряд, на них, заставая врасплох, нападёт боевая четвёрка КомКона (все – «дикие карты», типажи – «Испытатель», «Комиссар», «Первопоходник» и «Казак» (стр. 174, 177 и 178 книги Правил Красной Земли). Комиссар, первопоходник и казак помимо стандартного оружия вооружены автоматами Фёдорова (стр. 84 книги Правил Красной Земли), из оных и будут стрелять по партии и сектантам. Также у всех троих имеется черта «Рок-н-ролл», оттого стрельба будет производиться без штрафов. Зато у новонаучника из оружия будет только боевой флуктуатор, однако есть шанс, что и этого вполне может хватить всем собравшимся. Впрочем, если у героев был-таки успех при проверке Военного дела, врасплох КомКоновцы партию не застанут – часовые поднимут тревогу раньше, чем те поднимутся на плато.

Если КомКоновцы будут разбиты, а партия и Блоханов выживут – можно приступать к обряду. В процессе Блоханов внезапно покажет на одного из сектантов – и стоящие рядом с ним «братья по вере», заломив ему за спиной руки, схватят его, выведут на центр площадки – и, перерезав ему горло, бросят тело на камень. Когда это случится - горы задрожат, скала начнёт трескаться, осыпаться, потом разломится – и из разлома высунет морду огромная хтоническая тварь, которую сектанты почитают за Полоза.

Однако тут что-то пойдёт не так... Тварь, конечно, поначалу послушает речи Блоханова – но затем гипнотическим импульсом отправит его прямо себе в пасть! После этого сектанты, с криком роняя факелы, начнут разбегаться в ужасе, осознав, что призвали кого-то явно не того. А тварь продолжит выползать. Распознав партию, она своим гипнотическим взглядом потянет героев себе в пасть (проверка Характера со штрафом – 3), если не удастся этого сделать – пыхнет на партию огнём (2d12, КШ, проверка Ловкости героев против данной особенности (d12) «Полоза»), продолжая вылезать из разлома.

Что самое ужасное – пули не могут пробить чешую этой твари, холодное оружие тоже бесполезно. И от мистического дара любого Движения у твари стопроцентный иммунитет. Единственный вариант – подобраться на расстояние броска и успешно метнуть в пасть существа гранату. Взрыва гранаты в пасти или в желудке для твари будет достаточно – она вновь скроется в разломе, края которого обрушатся вслед за ней, смыкаясь навсегда.

Придётся возвращаться. Теперь, когда Блоханова нет, можно будет в Североуральске сесть на маршрутный дирижабль (за время пути до города никаких эксцессов не произойдёт) и добраться таким образом до Екатеринбурга. Единственное, что в городе возможны проверки документов и повышенное внимание милиции, потому по прибытии героям желательно привести себя в порядок, возможно даже приодеться получше, и только потом уже отправляться на аэровокзал.

Когда партия доложит Курову об инциденте – он будет безутешен, ибо погиб его лучший друг. Глава секты прогонит партию прочь и велит не беспокоить его ближайшие дни – ибо ему надо оплакать друга и вообще понять, как дальше жить-то… Партия получает ранг «Ветеран».

ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ

Проходит ещё несколько дней, и квестодателю вновь требуется помощь партии. Если оным является Марат Куров – то он, отошедший от потери друга, скажет, что позиции «бахеевцев» сильно ослабли, что «Полоз» оказался вовсе не Полозом, а какой-то вообще неведомой тварью. Несколько Спящих, которых удалось пробудить, дела не решат, потому нужна «тяжёлая артиллерия». А точнее – «тяжёлая авиация». То есть – Змей Горыныч.

В случае же с Горным Обществом Змей так же необходим – но для изучения. Согласно донесениям с юга, башкирские колдуны умудрились как-то приручить этих тварей, и теперь досаждают чапаевцам и силам Народной Армии в районе Снежинска. Нужно понять, как с этим монстром можно взаимодействовать. Изучение Змея будет производиться совместно с УрНИИ БАЯН, от них и будет кое-какая помощь, а именно – гипноконвертер, новонаучный прибор, который может создать мощный флуктуатический импульс, подавляющий на определённое время волю. К сожалению, прибор этот пока существует в единственном экземпляре, как образец, а самое печальное – он одноразовый.

Точнее, он рассчитан всего на три заряда – по одному на каждую из голов Змея Горыныча (да, он – трёхголовый!). А также два десятка уникальных, «штучных» (стр. 131 книги Правил Красной Земли) гиломорфных патрона – на случай непредвиденных обстоятельств. Если в партии нет новонаучника, который мог бы воспользоваться данным прибором – к партии на время этой главы присоединится некий Герман Краммер (стр. 52 Уральского Регионбука), направляемый по разнарядке от УрНИИ БАЯН. ***Герман должен будет выжить – не только до встречи со Змеем и флуктуобработки оного, но и до возвращения в Екатеринбург. В случае его гибели после «захомутания» Горыныча, флуктуационное взаимодействие прервётся, Змей выйдет из-под контроля и попытается съесть партию – памятка ведущему.***

«Бахеевцам» в этом плане везёт меньше – им придётся справляться своими силами. Единственное, чем Куров может помочь – это выдать бутыль зелья Подчинения, и то лишь при успехе персонажей в Поединке воли (проверка убеждения против характера Курова), ибо такая бутыль у «бахеевцев» всего одна.

В любом случае через день-два героям предстоит выдвигаться. Лучше всего будет сесть на поезд до Каслей, а оттуда уже и начинать поиски информации об этом ожившем герое древнерусских былин.

Поездка в поезде пройдёт по Правилам путешествий (стр. 73 книги Правил Красной Земли). Из Екатеринбурга поезд выйдет рано утром, в Касли же прибудет ночью. Героям для начала предстоит найти какую-нибудь гостиницу (успех уличного чутья, штраф -1 за ночное время), вселиться в неё, а уже завтра заниматься поисками.

Успех уличного чутья (или купленная за пять золотых карта города) покажет следующие интересные для персонажей локации:

- *каслинский чугунолитейный завод.* Будучи недавно восстановленным после разорения башкирами Идель-Урал, сейчас он только начинает работу в полном объёме. На проходной – охрана из народноармейцев (типаж «Солдат», стр. 173 книги Правил Красной Земли), героев внутрь не пустят (даже несмотря на корочки Горного Общества если таковые имеются), чтобы проникнуть внутрь необходим успех убеждения против характера народноармейцев (штраф -2), либо придётся отыскать неприметное неохраняемое место заводской стены (успех внимания или выслеживания, штраф -2) а затем – успех лазания. Дальше можно пройтись по цехам и поспрашивать рабочих (типаж «Уральский мастер», стр. 42 Уральского Регионбука). Они с подозрением отнесутся к чужакам (на проверки убеждения – штраф -2, штраф можно аннулировать корочками Горного Общества), при успехе убеждения отправят партию в цех сувенирной продукции, где работает формовщик Фома, который «падок на всякие чудеса и дивности», и может при желании «и про Змея, и про Аспида, и даже про Полоза с Бабою Ягой сказок нарассказывать».

Этот самый Фома выглядит брутальным и бородатым дядькой в кожаном фартуке, но при разговоре успех Внимания может подсказать, что на самом деле ему чуть больше двадцати, а борода, мышцы, кожаный фартук – всё это лишь внешние атрибуты, призванные придать статусности среди работяг. Он может помочь героям, если и те помогут ему – на заводе на этой неделе идёт соцсоревнование, и Фома желает его выиграть. Для этого ему необходимо снадобье лошадиной силы, повышающее выносливость и снимающее усталость. убеждение, запугивание и провокация не подействуют на Фому – только зелье убедит формовщика поговорить с партией. Его можно сварить самим (если в партии есть мистик, обладающий чертой «Травничество», необходимые ингредиенты – трава «адамова голова» и цикорий, последний можно купить на местном рынке, траву можно отыскать в окрестных горах при успехе выживания (или внимания со штрафом -2), а можно попытаться отыскать на местном «чёрном рынке» или у окрестных колдунов. В любом случае, получив зелье Фома расскажет, что он родом из станицы Иремельской, а у них там все знают, где находится гнездо Змея…

- *городской рынок.* Он пока достаточно скуден товарами, после башкирского разорения экономика края ещё не поднялась должным образом. Здесь можно пополнить запасы провизии, алкоголя, инструментов и лекарств, но цены будут завышены в полтора раза в сравнении со стандартными. Однако у торговцев и покупателей можно расспросить на тему Змея, при успехе убеждения героев отправят к сапожнику Наргизу, татарину, его палатка находится в самом глухом уголке рынка. Однако, отыскав оную, партия не обнаружит в ней сапожника. Успех внимания покажет, что палатку он покинул недавно и не добровольно (на земле валяется оброненное шило и кусок дратвы, явно сапожника застали за работой), а успех выслеживания – что его грубо и бесцеремонно затащили за кирпичные сараи за территорией рынка.

В узком проходе меж сараев Наргиза бьют – двое громил держат ему руки за спиной, третий – лупит кулачищами и сапогами в грудь и живот, не давая не то что закричать, но даже и нормально вдохнуть (один из типов – «дикая карта», все трое типаж «Громила», стр. 178 книги Правил Красной Земли). Завидев героев, они отшвырнут несчастного татарина за низкий заборчик в какие-то кусты и накинутся с кулаками на героев, не давая оным и слова сказать. Если герои вооружены, и держат оружие наготове – то данная троица вынет из-за пазухи наганы и примется стрелять в партию – с достаточно близкого расстояния, без штрафов. Стрельба всполошит рынок, на десятый раунд после первого же выстрела к месту боя прибегут четверо вооружённых милиционеров (статисты, типаж «Страж порядка», стр. 173 книги Правил Красной Земли). Если герои – члены Горного Общества, то им будет легче – после демонстрации «корочек» милиционеры козырнут, заберут с собой уцелевших гопников или их тела, и оставят партию наедине с татарином. Если же партия – «бахеевцы» - то у них возможны неприятности из-за стычки с КомКоновцами, в участке на них имеется разнарядка, так что решить вопрос с милицией героям – «бахеевцам» надлежит здесь и сейчас – либо взяткой (по 100 золотых на милиционера, можно уральскими рублями), либо успехом убеждения (штраф -4), либо быстро перебив всех милиционеров. После того, как вопрос с милицией будет решён, можно будет заняться несчастным сапожником.

Тот без сознания и ранен. Для начала его нужно подлечить (успех Лечения, штраф -1 за ранение сапожника, либо сила «Исцеление») и привести в сознание, потом помочь добраться до палатки. Там он расскажет, что били его гопники из банды некоего Сысоя, рэкетира, мелкой рыбки по меркам Екб, но зато весьма весомой твари в масштабах Каслей. Наргиз задолжал ему за «крышу», вот он и прислал своих громил. А местная милиция, по словам сапожника, состоит из волонтёров, на «общественных началах», комиссаров НКВД здесь пока нет, потому в правоохранительной сфере цветёт коррупция. Наргиз слёзно молит партию избавить Касли от Сысоя, за это он расскажет всё что знает о Змеях…

- *Усадьба управляющего заводом.* Этот памятник архитектуры XVIII века Советская Власть приспособила под местную администрацию. Глава города, обосновавшийся здесь, скажет, что «сведений о мифических существах, именуемых Змеями» у него нет, но таковые могут быть у одного знахаря, обретающегося неподалёку. Местонахождение знахаря он не откроет по причинам безопасности города и, собственно, знахаря, но сообщит, что может с ним связаться и узнать необходимые сведения, если партия избавит город от мафиози Сысоя и его банды. ***Если партия играет за «бахеевцев», то в администрацию путь им будет заказан, так что можно сберечь время игроков - памятка ведущему.***

Сысой обитает за городом, в бывшем купеческом имении. Там же находится и его банда – десять громил (минимум трое из них дикие карты, все типаж «Громила»). С ними надлежит расправиться, бой с бандитами, а также особенности интерьера и прочее отдаются на откуп ведущему. Сам Сысой («дикая карта» типаж «Фартовый» стр. 180 книги Правил Красной Земли) находится в одной из комнат второго этажа, после его уничтожения надлежит доложить главе местной администрации/Наргизу об успешно выполненном задании.

Бросок d6 на события в пути:

1.- четверо голодных йети (дикие карты) нападут из засады;
2.- 2d6 батыров Идель-Урал (статисты);
3.- портится погода – ветер, мокрый снег с дождём. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- происшествий нет, путь свободен;
6.- дружелюбный Хозяйчик здешних мест, за угощение в виде алкоголя телепортирует партию прямо к подножию горы Иеремель

Так или иначе, но по выполнении любого из этих трёх заданий герои узнают, что гнездо Змея находится на горе Иремель, что южнее Златоуста. Добираться туда трое суток, причём погода портится, с каждым днём холодает всё сильнее, что неудивительно – октябрь на дворе. Если у героев нет тёплых вещей – самое время их приобрести, иначе в начале каждого дня пути придётся дополнительно проходить проверку выносливости со штрафом -2, при провале персонажи простывают и заболевают. В начале каждого дня пути – проверка выживания, провал – партия заблудилась, дополнительный день пути. Также в начале каждого дня – **бросок d6 на события в пути.**

Иремель по уральским меркам – достаточно высокая гора (свыше полутора километров). И да – ещё на подходах партия узрит в облаках огромную крылатую и трёхголовую тень – это и есть искомый Змей Горыныч. И героям предстоит подняться именно к нему в «гнездо». Естественно, Змей не будет рад непрошенным гостям. Если он, облетая гору, заметит партию – то немедленно её атакует, плюя огнём с высоты, недоступной для действия гипноконвертера, или заклинаний, подчиняющих волю, единственный способ избежать этого – успех проверки маскировки против внимания (d12) Горыныча.

Поднявшись на вершину горы, герои обнаружат там огромную пещеру. А в пещере… самку Горыныча, охраняющую кладку яиц! Естественно, она тем более не будет рада гостям. А услышавший её телепатический призыв самец тут же приземлится и перекроет выход из пещеры.

На счастье партии, в такой обстановке оба Змея, и самец, и самка, не будут дышать огнём, дабы не повредить яйца. Бой они будут вести лишь с помощью когтей, зубов и хвостов. Однако эти твари разумны, и понимают человеческую речь, хотя сами воспроизводить её не могут, пользуясь телепатией. Так что в теории герои могут в данной ситуации попробовать склонить тварей к сотрудничеству если смогут победить в Социальном конфликте (см «Дневник Авантюриста») – памятка ведущему.

Если мирным путём договориться не удалось – что-ж, придётся драться. Одна из тварей точно должна уцелеть, дабы доставить её квестодателю, хотя, учитывая мощь Змеев, о том, как уцелеть, придётся по большей части думать всё же героям. Впрочем, из боя можно легко и быстро выйти – либо кинув точно в любую из пастей перегораживающему выход самцу бутыль с зельем Подчинения (желудок у голов общий, так что сработает на всех), либо воздействуя на него же гипноконвертером, либо, если у кого-то из персонажей есть сила Кукла – подчинить Змея своей воле так. Сила «Друг Зверей» на Горыныча не подействует. Подчинённый Змей телепатически остановит самку, после чего герои могут залезть к нему на спину – и он, повинуясь их приказам, улетит в Екатеринбург.

Это самый простой способ, но при желании ведущий может так или иначе усложнить героям сцену – например, спровоцировав игроков на то, чтобы доставить в Екатеринбург самку вместе с кладкой, а то и всё семейство Горынычей – памятка ведущему. Разумеется, если герои смогут найти красивое решение проблемы, и выполнить максимум задания (например, доставить всё семейство Горынычей квестодателю), то ведущему стоит хорошенько подумать над наградой для героев.

Прежде чем лететь на Змее в Екатеринбург лучше всё-таки связаться с квестодателем – посредством силы «Связь» или с помощью новонаучного передатчика. Тот скажет, что в сам Екатеринбург Змея вести не надо, дабы не пугать народ и не привлекать излишнего внимания. Полёт нужно будет закончить на окраине Пышмы, где «специалисты соответствующего профиля» встретят всех должным образом. Героев доставят в Екатеринбург, а Змея Горыныча – в тайные схроны, ведомые лишь посвящённым. Партия получает повышения.

Шигирский идол

В рутине и заботах проходит ещё несколько дней, как вдруг среди ночи всей партии приходит послание – Захарий Калистратович немедленно собирает всех в Горном Институте. Все подробности готов выдать лишь по приезде. Судя по его взволнованному голосу, случилось нечто из ряда вон выходящее.

Так и вышло – когда герои соберутся в Горном Институте, Захарий Калистратович сообщит крайне неутешительную новость – в горах Северного Урала был разграблен тайный реликварий, в котором Горное Общество хранило ряд важных и мощных артефактов. И среди оных – Шигирский Идол, средоточие мистических сил Зелёного Движения.

Шигирский идол

Захарий Калистратович говорит, что этот идол, да не в тех руках, способен натворить на Урале, да и за его пределами, немало бед – вплоть до того, что Уральская Народная Республика может и впрямь перестать существовать не только как гособразование, но и вообще – физически, то бишь. От такого злодеяния в ужасе даже сам Полоз.

Помимо Шигирского Идола были похищены и другие, не столь мощные, но столь же разрушительные артефакты, а кроме того – на свободу оказались выпущены несколько демонов, хтонических чудовищ и иных тварей. И КомКон, и НКВД, и иные ведомства стоят на ушах – а ведь на носу запуск Спутника!..

В-общем, придётся героям отправиться на поиски Шигирского Идола. И первым пунктом их маршрута будет как раз тот самый разорённый реликварий на севере Урала.

Эту главу проходят только члены Горного Общества. Героям – «бахеевцам» вместо этой главы предстоит пройти приключение «Последняя принцесса», альтернативный вариант (стр. 83 Уральского Регионбука) – памятка ведущему.

Сначала героев доставят дирижаблем в Дедюхино, где им предстоит пересесть на броневик Народной Армии. В течение суток их довезут к тому самому месту, где находится, или скорее, находился реликварий. Он уже оцеплен народноармейцами, но благодаря корочкам Горного Общества героев беспрепятственно пропустят внутрь. Командир роты народноармейцев вкратце введёт героев в курс дела. По его словам, нападение было устроено со знанием дела небольшим, но высокопрофессиональным отрядом, в котором точно были и Зелёные колдуны и Чёрные анархомистики. Было украдено множество важных артефактов и перебита фактически вся охрана «горняков», на волю выпустили нескольких демонов, которые своими эманациями «загадили всё настолько, что не разглядеть даже через инфравизор – какая-то серая хмарь на всех слоях эфирного диапазона».

Внезапно в процессе диалога с командиром перед партией и народноармейцами материализуется… самый что ни на есть настоящий джинн. Он и расскажет, что был стражем реликвария и сражался с грабителями, пока не получил ранение. Он опишет как может главаря нападавших – и по описанию выходит, что грабил реликварий не кто-то, а сам атаман Зелёный!

С джинном можно поговорить. На предложение присоединится к поискам идола он ответит категорическим отказом – Зелёный смог его ранить, а с помощью идола сможет и убить. Снова связываться с атаманом джинн не желает. На расспросы, о том, как джинн оказался на Урале – расскажет про курбаши Шермухаммадбека, его советника Нуреддина, коему он служил, и про Красных, посланных УрНИИ БАЯН в Советский Туркестан, коим в итоге джинн был вынужден служить (***пересскажет события модуля «Восток – дело тонкое», памятка ведущему***). Ещё расскажет, что банде Зелёного помогали неизвестные Чёрные, выпустившие нескольких демонов.

После диалога с джинном с героями свяжется лично Захарий Калистратович. Он скажет, что пять минут назад вернулся с совещания, на котором беседовал в том числе с полковником Гейдером из КомКона, а также с деятелями научного совета УрНИИ БАЯН. По всему выходит, что идол, конечно, крайне важен – но освобождённые демоны и похищенные Чёрными артефакты важны не меньше. Персонажам предстоит решить, какую развилку выбрать – отправиться добывать идола или же разбираться с Чёрными…

развилка 1: Черный день

Если партия решит разбираться с Чёрными – им предстоит для начала отправиться в Берёзов, к старому знакомому трактирщику из тамошней местной «бандитской малины». Броневик народноармейцев отвезёт персонажей назад в Дедюхино, где они снова сядут на дирижабль и полетят в Берёзов.

В «бандитской малине» героев местные обитатели прекрасно запомнили по предыдущим деяниям. Трактирщик, едва увидев персонажей, попытается скрыться через «чёрный ход», а местные завсегдатаи (типаж «Бандит» стр. 171 книги Правил Красной Земли, статисты, по 2 на персонажа) нападут на партию.

Найти беглого трактирщика после боя с бандитами поможет отыскать успех выслеживания (штраф -1), либо внимания (штраф -2). Будучи пойманным, он поначалу будет всё отрицать, но при успехе убеждения или запугивания (штраф -2) расскажет, что да, слышал о подручных Юровского, якобы «тряхнувших» реликварий. Однако искать этих субчиков в Берёзове бесполезно – после такого «дела» они либо предпочтут сбежать из УрНР через Обдорск (который хоть и был в начале октября захвачен Красными у американцев, но всё так же является крупным портом, куда заплывают в том числе моряки из Республики М.Р.А.К, что могли бы вывезти всю «братву» в тот же Кронштадт), либо же – направиться в Екатеринбург, дабы там «что-нибудь взорвать или кого-нибудь убить». А ещё Чёрные могут отправиться на Аркаимский космодром для срыва запуска Спутника. И герои должны решить, куда же им двигаться дальше.

В любом случае, именно в этот день авиарейсов из Берёзова никуда не будет, так что героям предстоит заселиться в какую-либо местную гостиницу или трактир. И среди ночи на героев будет совершено нападение! Но нападут не люди – а бесы (стр. 65 Уральского Регионбука, статисты)! Десять бесов нападут внезапно, застав партию врасплох просто телепортировавшись прямо в комнаты героев. Если партия выживет и отобьёт нападение, то до самого отлёта никаких новых нападений не будет. Однако прошедшее событие явно символизирует, что персонажи вышли на верный след. Косвенно это подтвердится наутро, когда персонажи узнают от местного деятеля Горного Общества (того самого Бессмертного оккультиста, что был куратором партии в главе «Охота на охотника») об убийстве трактирщика из «малины», причём оный был убит именно бесами.

Для прохождения этой главы персонажам достаточно пройти один из любых трёх предложенных вариантов, но если будет на то желание их или ведущего – не возбраняется пройти два из трёх или все три варианта по очереди. За прохождение каждого из вариантов персонажам даётся по одному очку повышения – памятка ведущему.

– если герои отправятся в Обдорск: в здешних широтах вполне себе властвует зима. Если у героев нет зимней одежды и зимнего снаряжения – самое время оное приобрести, однако следует учесть, что стоит это снаряжение и одежда в Обдорске в два раза дороже. Без зимних вещей партия будет страдать от холода (см. стр. 78 книги Правил Красной Земли).

Обдорск совсем недавно перешёл под власть УрНР – местные повстанцы в союзе с аборигенами и с помощью неких потусторонних сил (говорят, Красным помогал сам Чусрым – Хозяин Ледовитого океана!) выбили отсюда американцев. Город восстанавливается после побоища – и здесь, естественно, не хватает всего – инструментов, продовольствия, людей… Зато в порту застряли несколько кораблей из Северной России, которые не могут выйти из порта – Обская губа скованна льдом, а ледоколы здесь были либо американские, либо колчаковские, и после перехода Обдорска под власть УрНР первые были потоплены, а последние – поднялись вверх по Оби и ушли в Сургут или Тобольск. Капитаны этих кораблей мрачно пьют в портовом трактире. С кем-нибудь из них можно выпить и раскрутить на разговор (успех уличного чутья (штраф -2), если персонаж угостит капитана выпивкой – штраф аннулируется). Он может рассказать, что да, один из кораблей, застрявших в порту, числится за Севроссией только по бумагам, а на самом деле принадлежит Республике М.Р.А.К. Также расскажет, что на борту этого самого корабля «какая-то хрень происходит» - якобы кронштадцы подобрали здесь и теперь должны доставить в Европу «английского, мать его, лорда», который прочно обосновался на их корабле. Этот лорд крайне странен – бледный, корабль покидает редко, лишь после захода солнца, а после антиамериканского восстания и вовсе сидит на корабле и нос оттуда не кажет. Что самое странное – вся команда, включая капитана, тоже сидит на корабле, и даже не пытается оный покинуть. При подъёме же герои узнают, что намедни на тот корабль прибыли какие-то мутные типы, причём как пришли, так и ушли. Куда потом делись – непонятно, но в городе их не видать.

Значит, самое время наведаться на этот кораблик. Когда партия придёт в порт, успех внимания покажет определённую странность этого корабля – идеальный порядок на борту, нетипичный для анархистов М.Р.А.К., какие-то неестественные движения матросов (на вопросы те будут отвечать короткими рублеными фразами) и их странная бледность. На борт они партию не пустят, капитана или пассажира тоже откажутся звать, а к попыткам убеждения, запугивания или провокации они окажутся абсолютно не восприимчивыми. Видимо, придётся прорываться на борт силой. Матросы (всего их десять) вступят в бой с партией (типаж «Матрос» стр. 172 книги Правил Красной Земли, статисты). Что самое характерное, во время боя и после него ни стражи порядка, ни кто-либо ещё и не подумает подойти к кораблю и пресечь безобразие. Странно…

На корабле предстоит отыскать каюту таинственного пассажира. Дверь в оную заперта изнутри, на ней – чары Тревоги (обладающему силой Увидеть/скрыть сверхъестественное персонажу видятся как сероватый полог, перекрывающий дверь и задраенный иллюминатор, также он может узреть внутри нечто Чёрного спектра – нечто очень сильное и страшное. Проникнуть в каюту можно взломав дверь (успех взлома, штраф -1) или просто выбив её (успех силы).

Если персонажи аккуратно взломали замок и сняли чары тревоги – их взору предстанет… гроб из чёрного дерева. В гробу, засыпанный могильной землёй, мёртвым сном каталепсирует тот самый «лорд» - в действительности высший вампир («Дневник Авантюриста» стр. 178, «дикая карта», Чёрное Движение). Пока он спит, его можно попытаться уничтожить, если с первой попытки это не удастся – он мгновенно проснётся, вскочит, схватит лежащий тут же, в гробу, меч – бастард (урон Сила + d8) и примется сражаться с партией, получив два ранения – попытается обратиться в туман и покинуть поле боя, нельзя дать ему этого сделать. Если же дверь была выбита и/или чары тревоги не сняты – вампир мгновенно пробудится и будет ждать партию, пребывая наготове.

Если партия выживет и победит вампира (тот после смерти обратится в прах) – то при обыске отыщет не только похищенный в реликварии Горного Общества подавляющий волю перстень (выглядит как платиновый перстень с крупным рубином), но и сундучок с десятью тысячами фунтов стерлингов. Если партия решит обыскать корабль – то обнаружит запертых в трюме ещё пятерых матросов и капитана. В благодарность за своё освобождение и избавление корабля от вампира (тот обманом проник на борт, а потом заколдовал полкоманды, а ещё часть матросов – пустил на прокорм) капитан откроет героям тайник с десятью «универсальными патронами» из Петрограда. После этого партия может со спокойной совестью вернуться в Екатеринбург. Захарий Калистратович примет у них перстень, и скажет, что золото и «универсальные патроны» герои смогут оставить себе. За это задание герои получат по одному очку повышения.

– если герои отправятся в Аркаим: в этой глухой степи уже закончено строительство стартового стола и сейчас сюда ударными темпами тянут железнодорожную ветку, дабы доставить ракету для запуска. Комендант космодрома с петлицами комполка, скажет, что уже несколько дней вокруг творится какая-то чертовщина. И действительно – сила «Увидеть/скрыть сверхъестественное» откроет, что весь космодром заключён в огромное магогеометрическое построение, явно созданное достаточно сильным ирреалистом. При попытке разрушить это построение – на партию нападут, телепортировавшись невесть откуда, десять бесов (стр. 65 Уральского Регионбука, статисты).

Если партия успешно разделается с бесами и обезвредит магогеометрическое построение (воздействовав на него силой «Рассеяние», либо проведя специальный ритуал, используя Вызов судьбе, для успеха нужно пять успехов на пяти бросках) – ночью на космодром произойдёт нападение. Тревога сработает вовремя, но силы нападавших будут весьма велики – толпы бесов и Душегубов атакуют строительство, и народно-армейцам, несмотря на имеющиеся у них гиломорфные боеприпасы, придётся несладко. Комендант прикажет героям охранять стартовый стол, оный должен уцелеть что бы не случилось.

Но когда герои займут позиции – на их локацию произойдёт главное нападение. И нападёт на них… демон! (типаж – «Демон-бунтарь», стр. 205 книги Правил Красной земли, дикая карта). Пока вся охрана сражается на периметре, он проник в самое сердце космодрома и решил уничтожить наиболее важное сооружение – стартовый стол, ибо без него ракета не взлетит. Нельзя позволить ему это сделать!

Это один из тех самых демонов, что были освобождены из застенков реликвария, к счастью Захарий Калистратович поведал партии его Истинное Имя – Раум, Разрушитель Городов. Впрочем, если ведущий желает усложнить игру – герои не получат Имён беглых демонов, так как Захарий Калистратович сам их не знает – памятка ведущему.

Если партия выживет и одолеет демона – бой за космодром тут же прекратится. Уцелевшие бесы тут же телепортируются прочь, а Душегубы – разбегутся. Утром Захарий Калистратович свяжется с героями, поблагодарит за службу и велит возвращаться в Горный Институт. Задание считается выполненным, за оное герои получат по одному очку повышения каждый.

***– если герои отправятся в Екатеринбург*:** их сразу же отправят ни куда-то, а в УрНИИ БАЯН. Хоть это ведомство и считается конкурирующим с Горным Обществом, однако сейчас их цели сходятся, как и проблемы. В столице УрНР находится уже знакомый героям по главе «Красная секта» профессор Дмитрий Исаков (стр. 52 Уральского Регионбука, дикая карта), и, согласно данным УрНИИ, в ближайшее время на него должно быть совершено покушение с летальным исходом, и оное надо предотвратить. Исаков – один из учёных, задействованных в «космической программе Урала», его гибель сильно осложнит запуск Спутника.

Исаков в данный момент обитает в гостиничном комплексе «Башня Исеть», куда персонажам и предстоит направиться. Профессор встретит их, находясь в своём самодвижущемся инвалидном кресле. Он возмущён необходимостью быть под охраной, но понимает всю сложность проблемы. И как раз сейчас его нужно сопроводить на завод «Уралмаш», где он должен протестировать некий агрегат, необходимый для полномасштабного функционирования Спутника.

На завод партия вместе с Исаковым отправится на специально оборудованном автобусе. Однако, когда автобус выедет на Верхотурский тракт – он отчего-то завернёт на грунтовку, ведущую в Шарташский лесопарк (обнаружить этот момент поможет успех внимания, если персонажи местные – то с преимуществом +1), на вопрос водителю, зачем туда поехал – ответит, что там короткая и секретная дорога на завод. Мистик, обладающий силой «Увидеть/скрыть сверхъестественное, может обнаружить, что водитель зачарован чем-то из Чёрного спектра. Если заставить водителя остановиться – он, конечно, остановит автобус – но тут же выхватит наган и попытается застрелить Исакова. Водитель – статист, проблем с ним не должно возникнуть, однако неприятности партии с гибелью/арестом водителя не закончатся, а наоборот – только начнутся. Потому как выезд с грунтовки внезапно перекроет невесть откуда взявшийся автомобиль «Форд-Т».

В «Форде» - трое «братков» из Уралмашевской ОПГ (типаж «Фартовый»), вооружённых «томпсонами», и анархомистик (все - стр. 180 книги Правил Красной Земли, дикие карты). Эти господа желают убить Исакова – и что самое характерное, убьют, если им не помешать. Браунинг анархомистика заряжен похищенными из реликвария «универсальными патронами», одно попадание, вне зависимости от нанесённых повреждений – и цель будет убита на месте, с ним нужно расправится в первую очередь.С фартовыми тоже не всё так просто – на шее каждого из них похищенные из того же реликвария «цепи неуязвимости» (каждая выглядит как большая собачья цепь, надетая на шею поверх одежды), пока цепи на бандитах, ни пули, ни гранаты им не страшны. Повредить «браткам» можно либо сорвав или перерубив холодным оружием их цепи, либо с помощью «универсального патрона», либо магией/Новой наукой – от этого всего цепи иммунитета не дают. В этой боевой сцене главное – уберечь Исакова, в случае его гибели задание будет провалено, а игра – окончена.

Если бой окончился в пользу партии, а Исаков остался жив – следует довезти его, наконец, до Уралмаша (успех вождения, если оного нет – надлежит связаться с начальством). После того, как Исаков будет доставлен на место назначения, на Уралмаш позвонят из УрНИИ БАЯН, затребуют к аппарату героев, и сообщат, что «линия кармической вероятности выправилась», и Исакову больше ничего не угрожает. Задание считается пройденным, и каждый из героев получает по одному очку повышения.

развилка 2: Зеленое утро

лесная сошка

Если партия решит разобраться с идолом – им предстоит путь в Челябинск. Именно в этом городе по достоверным данным обитает атаман Зелёный. Дирижаблем туда не долетишь по причине «атмосферных аномалий», поездом тоже можно добраться лишь до Кыштыма, оттуда день пути добираться своим ходом, за время пути до Челябинска никаких особенных событий не произойдёт.

Вокруг города бегают сошки, лесные и полевые (стр. 200 книги Правил Красной Земли, статисты). Два десятка этих тварей нападёт на партию. Судя по всему, это «передовая линия обороны» атамана, и дальше будет хуже…

Челябинск занят-таки отрядом атамана Зелёного. На флагштоках реют зелёные знамёна с надписью: «Вольному – воля!», а по городу совершенно спокойно, правда, не трогая местных, гуляют нечеловеческие существа – утопцы, волкодлаки, вурдалаки и прочие. Если разговорить кого-нибудь из местных, то при успехе убеждения, запугивания или провокации выяснится, что именно Зелёный, якобы, изгнал из города башкиров, а при подъёме – что атаман сам здесь, и с ним, помимо людей, утопцев и волкодлаков, несколько «дивьих людей», а весь «Уральский революционный отряд» состоит из двух сотен людей и нелюдей.

Проведя разведку, при успехе внимания или Уличного чутья партия выяснит следующее:

- железнодорожные пути на въезде в город и в районе вокзала – забаррикадированы. Поезд там не пройдёт, если завалы предварительно не ликвидировать;

- в депо есть несколько паровозов, а на запасных путях – масса железнодорожных платформ и вагонов. Часть из них сломана, но остальные – вполне себе сносно выглядят, разве что потребуют небольшого ремонта, а паровозы – ещё и кочегаров с машинистами;

- периметр города патрулируют волкодлаки. Всего, по словам местных, с Зелёным пришло два десятка волкодлаков, три десятка утопцев (эти поселились в реке Миасс, в районе сливных труб), с десяток колдунов (неизвестно, люди это или вурдалаки) и несколько «дивьих людей» - их не больше четырёх, но все колдуют (фарт, см. стр. 46 Уральского Регионбука, «тёмные»). Остальные – люди;

- Зелёный не планирует останавливаться на достигнутом. Он устроил в городе ряд мероприятий, привлёкших к нему немало сторонников – организовал раздачу продовольствия, освободил на ближайший год от налогов всех рабочих, крестьян и прочих тружеников, несколько раз устраивал «творческие вечера», и обещал наладить образование и здравоохранение, а все предприятия города отныне переходят под самоуправление самих рабочих, точнее, их заводских Советов, и то же самое он планирует провернуть в Миассе и Златоусте;

- сам атаман обитает в Народном Доме – это здание он избрал своей резиденцией, где под настроение и проводит «творческие вечера». Там же обитают «дивьи люди» и вооружённая автоматами Фёдорова «гвардия» атамана – 10 человек, плюс три волкодлака;

Нужно как-то проникнуть в Народный Дом, ликвидировать атамана и забрать идола.

Персонажам невдомёк, что за ними следят шпионы Зелёного – четыре степных сошки в состоянии невидимости (проверка внимания со штрафом -4 поможет обнаружить шпионов). Как только сошки поймут, что они обнаружены – примутся разбегаться в разные стороны. Если проверка не была произведена – через полчаса партию атакуют десять сполохов, столько же лесных сошек и три алабасты (вся нечисть - статисты). Если партия благополучно справится с нападавшими, то обнаружит у одной из алабаст записку следующего содержания: «Рад визиту, дорогие гости! Приходите, я вас жду!» и подпись «Командир 1-го Уральского Партизанского Отряда имени Нестора Махно атаман Филипп Зелёный». Он знает о планах партии, это плохо. Нужно атаковать первыми, и как можно скорее.

Если в отряде есть мистик, обладающий силой «Увидеть/скрыть сверхъестественное» - он узрит, что город наполнен полевыми и лесными сошками, пребывающими в невидимом состоянии. Успех внимания или уличного чутья (штраф -2 на всё) поможет найти безопасную дорогу по «мёртвым зонам» их патрулей к Народному Дому. У главного входа дежурят двое громил, ещё трое внутри, с автоматами, наблюдают из окон. У запасного выхода – два сполоха и три невидимых сошки, а за дверью – ещё и вурдалак-колдун (громилы на входе и вурдалак-колдун – дикие карты).

Внутри Народного дома – десять громил (стр. 178 правил Красной Земли) с автоматами Фёдорова, и три волкодлака (на первом этаже, после победы над ними лучше всего забаррикадировать дверь, иначе каждый раунд в Народный Дом будет проникать пополнение – по три «зеленца», вооружённых наганами и тесаками, а на каждый пятый раунд – ещё и два волкодлака). Волкодлаки также являются дикими картами. На втором этаже партию встретит сам атаман, вместе с двумя (или четырьмя, на усмотрение ведущего) магами из «дивьих людей» и волкодлаками (по 1 на члена партии). Последует диалог, в ходе которого Зелёный предложит либо присоединиться к нему, либо умереть. Если партия присоединяется – они проходят «причащение дарами Земли» (вино, мясо и конопля), после чего игра будет считаться оконченной и проигранной. Придётся драться. Во время боя Зелёный (дикая карта, стр. 48 Уральского Регионбука) будет иметь все бонусы, которые даёт Зелёному персонажу обладание Шигирским идолом (стр. 95 Уральского Регионбука). Если партия победит в бою и выживет – можно допросить умирающего Зелёного, зачем ему всё это. Сначала он будет утверждать, что борется «за землю и волю», но при победе героев в Поединке воли ответит, что хотел завоевать Урал и бросить его к ногам Хозяйки Медной Горы, дабы она правила УрНР безраздельно, а его сделала своим супругом и принцем-консортом. Что сказать? Сам дурак!

Идол обнаружится в апартаментах атамана. К счастью, тот ещё не успел как следует изучить его свойства. Дело за малым – забрать идола и доставить оный в Горный Институт. Это будет не так уж сложно – с гибелью атамана его люди и нечеловеческие существа в ужасе разбегутся, так что проблем с возвращением в Кыштым, а оттуда – в Екатеринбург быть не должно. За эту развилку герои получат по два очка повышения каждый.

Кощей и его яйца

Спустя ещё какое-то время квестодатель вновь обращается к партии. Новости его неутешительны – ибо ему ведомо, что здесь, на Урале, собирает своё воинство сам Кощей Бессмертный. И это никакие не сказки, а самая что ни на страшная реальность.

Горное Общество обеспокоено возросшей силой Кощея. Особенно тревожится Полоз – Кощей настолько могуществен, что не только не подчиняется этому древнему уральскому богу, но даже может потягаться с ним на равных. Кощею не нужны живые слуги – утопив города и сёла в крови, обратив их население в упырей или навьих конников, Кощей способен установить на всей территории бывшей Империи сплошное Царство Смерти – и хорошо, если только ей он и ограничится. В-общем, Кощея надо как-то одолеть. Но предварительно – ещё и отыскать, ибо где его замок – неведомо никому…

Черное Солнце - символ Кощея

Горному Обществу также важно добыть кощеевы артефакты, которые могут оказаться опасны в недобрых руках – это его книга заклинаний и меч-фламберг. Куров же про эти артефакты не знает. Герои-«бахеевцы» в случае победы над Кощеем могут оставить оные себе, члены Горного Общества должны сдать трофеи в реликварий, но зато они по окончании главы получат три дополнительных очка повышения и статус в организации равный О-8, и войдут в т.н. Зелёный Собор – руководящую элиту Горного Общества – памятка ведущему.

Аракульские Шиханы

Помочь в разрешении вопроса поисков может посещение главной городской библиотеки имени Белинского. В ней, при успехе анализа текста (либо внимания со штрафом -2) герои смогут отыскать информацию о таинственной бабке Шиханке, обитающей в Аракульских Шиханах. Успех проверки смекалки поможет не только удачно сопоставить её со сказочной Бабой Ягой, но и подсказать, что в сказках Яга с Кощеем зачастую не ладит, и даёт героям подсказки насчёт Кощея. Возможно и Шиханка сможет помочь? Надо её отыскать. Запустится приключение «Бабка и кот» (стр. 70 Уральского Регионбука).

По прохождении приключения «Бабка и кот», Шиханка расскажет, что у Кощея – три яйца. В смысле – три хрустальных филактерии, и лишь одна из них – настоящая. И все три хорошо охраняются. Одна из филактерий хранится в замке Кощея ***(фальшивая – памятка ведущему)***, другая – на острове Веры на озере Тургояк, близ Миасса ***(настоящая)***, третья – Игнатьевская пещера ***(фальшивая)***. Какое из яиц настоящее, какое фальшивое – бабка не знает, придётся действовать наугад. Дорогу к замку Кощея, впрочем, Бабка укажет (на северо-западных отрогах Уральских гор, в окрестностях замка – около 1000 упырей (статисты), в самом замке – сотня навьих конников (во дворе, статисты) три десятка вурдалаков-воинов (дикие карты) и двенадцать вурдалаков-колдунов внутри, плюс – сам Кощей (все они тоже дикие карты), на сам замок наложено множество чар (на усмотрение ведущего, должны присутствовать силы «Тревога», «Стена», «Разрушительное поле», у колдунов – «Увидеть/скрыть сверхъестественное» и шесть любых сил из списка Колдовства, яйцо – в сундуке, вмурованном в стену одной из пустых тюремных камер в подвале замка, может быть найдено при успехе внимания или выслеживания (штраф -4), либо силы «Увидеть/скрыть сверхъестественное.

При попытке разбить яйцо – оно взрывается мощным облаком отравляющего газа (БШ, 5d6, отравляющий яд), Кощей продолжает существование.

На Острове Веры в пещере, в сокрытом магическим способом тайнике (поможет обнаружить сила «Увидеть/Скрыть сверхъестественное», штраф -2) можно найти… нет, не яйцо, а клад – шкатулку с драгоценным яйцом Фаберже (стоимость этой редкости - 20 000 золотых). Снаружи пещеру охраняет Хозяйчик и четыре волкодлака (все – дикие карты), внутри – четыре каменных голема и их создатель - вурдалак-колдун (все – дикие карты). Яйцо же – находится на сундуке, спрятанном в дупле огромного дуба (может помочь отыскать либо успех выслеживания/внимания (штраф -4), либо сила «Увидеть/Скрыть сверхъестественное (штраф -2). Дуб охраняют вурдалак-колдун и скрытые чарами невидимости четыре вурдалака-воина (все – ддикие карты). При попытке разбить яйцо – осколки вспыхивают зелёным светом и исчезают, Кощей погибает.

пещера на Острове Веры

Игнатьевскую пещеру охраняют внезапно эйдолоны Бдительности (по 2 на персонажа, статисты) и Высший Бессмертный – оккультист (тот самый святой отшельник Игнатий, дикая карта), который будет прятаться за спинами эйдолонов. В пещере – колодец, на дне которого под водой (необходим успех плавания) – сундук с хрустальным яйцом, если оное разбить – с ясного неба на героев падает метеорит (4d10, Огонь, БШ), Кощей продолжает существование.

Если партия нашла и разбила нужное яйцо ***(если яйцо не то – шанс на выживание партии минимален, впрочем, герои могут не уничтожать филактерию самостоятельно а привезти её квестодателю – в этом случае глава так же будет считаться пройденной – памятка ведущему)***, то работникам Горного Общества при любом раскладе предстоит путешествие к замку Кощея, за артефактами. «Бахеевцы» же могут со спокойной совестью возвращаться в Екатеринбург. Впрочем, учитывая что низшая нежить в замке держалась исключительно на магии Кощея, разбираться в его стенах предстоит лишь с «дикими картами» - вурдалаками. По окончании герои с чувством выполненного долга вернутся в Екатеринбург. Партия получает ранг «Герой» и все полагающиеся награды.

ФИНАЛЬНЫЙ АККОРД

Следующая глава для «бахеевцев» и для Горного Общества имеет абсолютно различный сюжет. Соответственно, необходимо задействовать свою особую развилку для каждого из выбранных вариантов, обе развилки предложены ниже – памятка ведущему.

ГОРНОЕ ОБЩЕСТВО:

После того, как замыслы Кощея были сорваны, а сам он обезврежен, казалось, можно бы и отдохнуть… однако, как раз этого сделать и не получится. Под утро город будит сначала мощный взрыв – а затем стрельба, но и та вскоре заглохнет – а потом начнётся с новой силой!

С героями вскоре свяжется Захарий Калистратович, и сообщит, что анархо-террорист Пётр Ермаков, уничтожив штурмовой дирижабль охраны (это взрыв его баллона и топливных баков разбудил город), прорвался в Ипатьевский дом, и теперь из этого строения вовсю лезет «всякая мразь». В данный момент народноармейцам, специалистам из УрНИИ БАЯН и КомКона удалось удержать оборону по ул. Ленина и Кузнечной, но волна Хаоса сочится вдоль набережных Городского пруда на север – к Уралмашу и железнодорожному вокзалу, шансов остановить то, что лезет из «проклятого домика» немного, но Горное Общество всё равно не останется в стороне, а посему героям также предстоит вступить в эту неравную битву с Хаосом…

Когда герои прибудут к «линии обороны», Захарий Калистратович уже будет там. Вместе с ним партию встретит комиссар НКВД Харитонов («дикая карта», стр. 51 Уральского Регионбука). Захарий Калистратович скажет, что остановить нашествие Хаоса можно лишь изнутри – проникнув в Ипатьевский дом и запустив низкочастотные генераторы, что до недавнего момента сдерживали уральский Разлом. Комиссар знает, как запустить новонаучные агрегаты, потому пойдёт на прорыв вместе с партией. Задача героев будет в том, чтобы прикрыть Харитонова, пока он будет запускать машинерию. ***Впрочем, если в партии есть новоучёный – игроки могут изъявить желание запустить генераторы самостоятельно, в таком случае комиссар сообщит им код аварийного запуска системы. Также комиссар может продублировать код новонаучнику и всё равно пойти с героями в качестве союзника, тут важно лишь желание игроков – памятка ведущему.***

комиссар Харитонов

Всем персонажам надо пройти по набережной Труда к переулку Карла Либкнехта, по оному – дойти до Ипатьевского дома, проникнуть в подвал – и запустить генераторы, дабы закрыть Разлом.

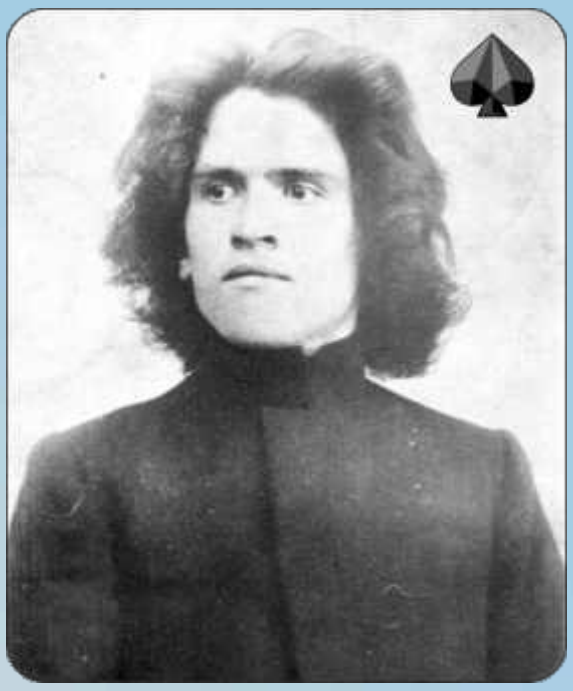
С той стороны оборонительной линии город накрыли клубящиеся облака тьмы (внутри темно, штраф -2 на все атаки, цель видна лишь в пределах 6 клеток, если нет сил, способствующих снятию штрафа («Ночное зрение», «Свет/Тьма» и т.п.). Внутри героям предстоит несколько стычек с кадаврами и Кошмарами. Напротив Дома Союзов (бывший особняк Севастьянова) – с бесами (по 2 на персонажа, статисты) и тремя марами (дикие карты), на перекрёстке набережной и переулка Либкнехта – с тремя Костяными Пастырями (дикие карты) и тремя десятками скелетов («Дневник авантюриста стр. 188, статисты), на перекрёстке с ул. Толмачёва – с атакующими с воздуха ламассу (по 1 на члена партии, дикие карты).

Вот, наконец, перед партией Ипатьевский Дом. Забор, порушен, рамы высажены, а из окон видно багровое свечение. Как только партия приблизится к дому на расстояние среднего шаблона, из окон начнут выскакивать Душегубы (по 3 на персонажа, статисты) и нападут на партию.

Внутри героев ожидают четыре Пламенника (стр. 202 книги Правил Красной Земли, дикие карты). Говорить с партией они и не подумают, атакуют сразу. Если партия выживет – надо бегом бежать в подвалы Ипатьевского дома.

Вход в подвал охраняется анархомистиком и четвёркой террористов, вооруженной браунингами и «томпсонами» («дикие карты», стр. 180 книги Правил Красной Земли). В самом подвале – ещё два анархомистика и Пламенник – террорист. Если партия выживет и здесь – надлежит отправиться в то помещение, где была расстреляна семья последнего императора.

Вход в это помещение перекрыт толстой бронированной дверью – естественно, запертой. Её необходимо либо взломать (взлом/ремонт, штраф -4), либо подорвать гиломорфной гранатой (есть у Харитонова), либо воздействовать на замок силой «Поломка».



Внутри – разруха. На той самой стенке, у которой расстреляли Николая и его семью, чёрной раззявленной пастью зияет Разлом. По углам стоят странные новонаучные устройства – те самые генераторы, не разрушенные (ибо гиломорфную обшивку крайне сложно раскурочить), но отключенные. У самой кромки Разлома стоит Ермаков и ждёт партию ***(если ведущий захочет усложнить игру – Ермаков будет накрыт фартом «Невидимость»)*** с браунингом в руке. Браунинг заряжен «универсальными патронами» из Петрограда, каждый выстрел из него мгновенно убьёт персонажа невзирая на область попадания, так что героям нужно быть осторожнее. К тому же Ермаков будет под воздействием силы «Проворство», так что за ход совершает без штрафа два действия, а не одно.

Пётр Ермаков – главный злодей данной кампании. Он имеет минимум четыре чёрных фишки и будет их активно использовать. Бой будет сложным, к тому же, как только партия вступит с ним в сражение – из Разлома вырвутся четыре мары – его союзники…

Если герои справятся с Ермаковым и его потусторонними союзниками – им надлежит запустить генераторы в аварийном режиме (проверка смекалки, штраф -2, если с партией Харитонов и он выжил - то он отключит их сам и без штрафа), дабы закрыть Разлом. Если им это удалось – игровая задача считается выполненной, но выживания партии это ещё не гарантирует, так как вся нечисть, вырвавшаяся из Ипатьевского дома, устремиться обратно (количество тварей и их виды – на усмотрение ведущего). Задача партии – продержаться десять раундов, если им это удастся – то из Разлома (который закрыт для тварей Хаоса, но вовсе не для Красных) выйдут вожди КомКона (Жеводарова, Килинг и Ле Поль) а снаружи в спину тварям ударят флуктуантропы, бойцы спецотрядов НКВД и колдуны Горного Общества. Твари будут уничтожены, партия и весь мир – спасены. На этом игра завершается.

БАХЕЕВЦЫ

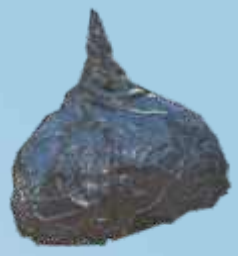
Долгожданный час – пробил! В глубине Шарташского лесопарка, на удалённой и скрытой от чужих глаз поляне, Марат Куров собирает всех бахеевцев Екатеринбурга, и вещает, что настала пора, наконец, очистить Урал «от Красной плесени и Белого гноя». Атаман Филипп Зелёный, сам не ведая того, обезвредил Новый Табор, уничтожив их Старца Горы а заодно генерала Яна Сыровы, башкиры же идут на белоказачий Верхнеуральск, последний оплот Белых. И «бахеевцам» осталось лишь довершить начатое здесь и сейчас! Екатеринбург, главный оплот Красных, должен быть разрушен!

Под землёй город уже окружён Спящими, которые лишь ждут команды, чтобы начать разрушать самые важные объекты городской инфраструктуры. Змей Горыныч тоже уже готов, и ожидает в укромном месте за городом. Ритуал, проведённый над последней принцессой, придал и Спящим и Змею огромные, необоримые силы, один удар – и любое сопротивление будет сломлено! А разнообразные конкуренты, вроде секты «механистов» - обезврежены и разбиты.

Осталась последняя помеха – КомКон. Нужно уничтожить их базу, находящуюся на территории бывшего монастыря что близ Щепной площади, причём вместе с главарями организации. Это будет нелегко – но у «бахеевцев» достаточно сил, чтобы сделать это – сокровища Пугачёва не зря были пущены «в дело». И героям надлежит принять в уничтожении КомКона самое деятельное участие. Более того – именно взрыв в стенах этой спецорганизации станет сигналом для остальных «бахеевцев», а заодно для Спящих и Змея.

Штурм запланирован на следующую ночь. Варианты действий для партии будут следующие:

- если у героев есть навык Пилотирования – умеющим летать будут выданы ракетные ранцы, а также по две некробиотические гранаты (стр. 131 книги Правил Красной Земли) на персонажа. Кроме того, каждый из героев получит набор артефактов Петрограда – по пять «универсальных патронов» (при успехе Стрельбы «универсальным патроном» против защиты цели, цель мгновенно погибает, проверка урона не нужна) и «шапочку из фольги», дающую стопроцентную защиту от Сил, воздействующих на разум и делающую носителя невидимым для различных флуктуатических и мистических средства слежения, включая эмпатические способности флуктуантропов. Также герои получат в своё распоряжение любое затребованное ими количество обычных гранат и/или динамита, не превышающее, однако, по весу максимальное значение нагрузки на персонажа. Надлежит сделать следующее – после полуночи на ракетных ранцах прилететь к штаб-квартире КомКона, подвергнуть оную бомбардировке, нанеся максимальные разрушения и уничтожив автоматические охранные системы на воротах, после чего приземлиться в пределах бывшего монастыря, где предстоит уничтожить полковников, а также лаборатории, автопарк и прочее, и перебить как можно больше представителей личного состава КомКона.



- если у героев нет навыка Пилотирования – герои также получат «шапочки из фольги» и «универсальные патроны», а вдобавок к этому – ещё и по одному зелью Невидимости. Колдуны «бахеевцев» устроят обряд, который телепортирует партию прямо в застенки КомКона, благодаря тому, что на героях будут «шапочки», проникновение будет не замечено новонаучной флуктуатической сигнализацией, реагирующей как на физические, так и на астральные воздействия.

При любом из этих вариантов героям будут противостоять следующие силы:

- охранные роботы (стр. 59 Уральского Регионбука, дикие карты) – 4 шт.;
- сотрудники спецорганизации – люди («дикие карты», типажи – «испытатель», «комиссар», «белогвардеец», «искатель», «характерник», «анархомистик», стр. 174 – 180 книги Правил Красной Земли) – всего 30 человек (из них всего один анархомистик и два характерника);
- сотрудники спецорганизации – не-люди («дивьи люди», двое, оба «светлые» (стр. 46 Уральского Регионбука), два некробионта-бойца (стр. 182 книги Правил Красной Земли), один Высший Бессмертный – оккультист (стр. 188 книги Правил Красной Земли), одна вурдалачка (типаж «Вурдалак-воин», стр. 195 книги Правил Красной Земли) все дикие карты;
- руководство КомКона (дикие карты) в лице полковников Гейдера и Живодаровой. Полковники являются «боссами», каждый из которых имеет по четыре фишки. Уничтожение Гейдера и Живодаровой означает победу в данной главе.

Бойня в стенах КомКона послужит сигналом для общего наступления сектантов. И оно удастся. Те персонажи, что выживут после боя с Полковниками, покидая руины КомКона узрят картину форменного апокалипсиса – гиломорфные дирижабли, сжигаемые Змеем Горынычем, рушащиеся фермы надземки, пылающие конструктивистские дома, пламя, взрывы и панику. И среди всего этого – жуткие хтонические Спящие, усиленные «ритуалом императорской крови»… К утру от Екатеринбурга останутся лишь выжженные руины. Столица Красного Урала, да и весь Красный Урал, отныне прекращают своё существование…

КОНЕЦ

В рамках Зелёной Книги Урала данные интерлюдии могут быть как пройдены в ходе игровых кампаний, так и запущены в виде зарисовок-»ваншотов» - памятка ведущему.

Интерлюдия 1: Упавшая звезда

Упавшая звезда – метеорит – может быть мощным артефактом в умелых руках. Неспроста шаман затребовал себе эту вещь. Значит, надо возвращаться в становище и любым способом забрать артефакт. Неизвестно, какие проблемы оный может создать в руках дикаря-шамана, так что пусть лучше побудет сперва в лабораториях Горного Общества, а затем отправится в реликварий.

Значит, вновь придётся возвращаться в становище Кулхамета. За время пути никаких особенных происшествий с героями не произойдёт. Проверок Выживания также делать не нужно – дорога хожена в оба конца и хорошо известна.

Но, к тому времени, как партия доберётся до озера Адыкуль, окажется, что башкиры уже снялись с места и куда-то откочевали. Обнаружить их поможет успех выслеживания (либо выживания/внимания со штрафом -2).

К вечеру следующего дня партия нагонит башкиров – вернее то, что от них осталось. Судя по всему, племя оказалось кем-то перебито – сломанные повозки, сожжённые остовы шатров, множество трупов – в основном женских и детских, порубленных саблями, пронзённых пиками. Тел мужчин, равно как и коней или их туш – нет. Зато стадо, с таким трудом угнанное у анненковцев – здесь, и так же перебито. Если герои обыщут место бойни – то при успехе Внимания не обнаружат ни «звезды», ни оружия, а сила «Увидеть/скрыть сверхъестественное» может подсказать, что побоище не обошлось без магии – что характерно, Зелёного спектра.

Успех внимания или выслеживания откроет что множество конных отправилось отсюда куда-то на север. Надо догнать этих негодяев и отобрать у них «звезду». Преследование происходит согласно Правилам погонь («Дневник Авантюриста», стр. 124), и когда герои одолеют половину расстояния – на них нападут 2d4 навьих конника (статисты). Успех внимания покажет, что при жизни эти конники были… башкирами из племени Кулхамета, а подъём – что на рукоятях их оружия начертан символ Чёрного Солнца. Странно…

На следующий день, ближе к вечеру, дорога приведёт героев к заброшенной железнодорожной ветке, пересекающей степь. Следы похитителей пересекают оную и идут дальше. Если герои решат остаться отдохнуть здесь, недалеко от железной дороги, а в партии есть хотя бы один Красный – то в течение получаса увидят характерный паровозный дым и услышат звуки идущего состава. Если партия дождётся поезда – тот, приблизившись, сбавит ход – и изумлённые герои поймут, что это – знаменитый поезд-призрак Ивана Малышева. И сам Малышев в виде призрака выйдет к героям (тут необходима проверка страха, при провале партия просто разбежится в ужасе) и вступит в диалог с партией.

Оказывается, Малышев давно жаждет покоя – но всё никак не может его найти. Искомая героями «звезда» может даровать ему покой, а он может помочь героям эту самую звезду перехватить у похитителей. Ему ведом путь отряда (по словам Малышева, в оном двенадцать навьих конников и один вурдалак – колдун), и он может на своём поезде вывезти героев туда, где они смогут перехватить нечисть. После чего героям надлежит принести «звезду» Малышеву, и когда она упокоит революционера, партия сможет отвезти метеорит в Екатеринбург…

Если же партия не останется на отдых около железной дороги, а отправится преследовать похитителей дальше – то ночью им предстоит новый бой – с двенадцатью навьими конниками и вурдалаком – некромантом. Проблема в том, что герои к этому времени будут уставшими, что даст им на время боя штраф -1 ко всем проверкам, помимо тех штрафов (если герои до того пройдут проверку выносливости с подъёмом (штраф -2), то можно будет избежать штрафа -1 за погоню без отдыха). В любом случае, партия получает штраф к проверкам связанных со зрением -1 за плохое освещение (***если партия договориться с Малышевым – героям усталость не грозит, а бой будет утром, соответственно, без полагающихся штрафов за темноту – памятка ведущему***). Навьи конники в данном случае статисты, вурдалак – «дикая карта». После победы над нежитью «звезда» обнаружится в седельных сумках некроманта. Если герои договорились с Малышевым – то он, в благодарность, сначала доставит партию в окрестности Екатеринбурга, а уже затем жадно схватит метеорит – и развоплотится вместе с поездом. Лишь «звезда», гулко звякнув, упадёт на рельс. На том интерлюдия считается законченной.

Иван Малышев

Интерлюдия 2: Легендарное оружие

В главной городской библиотеке имени Белинского можно отыскать многие сведения – в том числе и о сабле Салавата Юлаева. Здесь, при успехе анализа текста (штраф -2) или Внимания (штраф -3) герои смогут узнать, что это оружие было утеряно Юлаевым в ходе осады Железной Крепости, ныне являющейся городом Магнитогорском. По всему выходит, что искать саблю надо где-то там…

Магнитогорск находится на территории Оренбургского казачьего войска – в той его части, что оккупирована Идель-Урал, южнее занятыми казаками Сладкова Верхнеуральска. Так просто до Магнитогорска не добраться – исключительно тайными горными тропами. От Кыштыма, куда можно доехать на поезде, идти придётся неделю. В начале каждого дня пути также предстоит проверка выживания, провал означает, что партия заблудилась, дополнительный день пути. Также, в начале каждого дня – **бросок кубика d6 на события в пути.**

Бросок d6 на события в пути:

1.- казачий патруль, 2d6 конников (статисты) и характерник (дикая карта);
2.- 4d6 упырей (статисты);
3.- портится погода – ветер, мокрый снег с дождём. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- происшествий нет, путь свободен;
6.- дружелюбный Хозяйчик здешних мест, за угощение в виде алкоголя телепортирует партию прямо в окрестности Магнитогорска

Магнитогорск осаждаем толпой нежити – упыри, навьи конники, пара упыриных царей тел на двести, и управляют всем этим несколько вурдалаков (вурдалаков пятеро, количество остальной нежити – на усмотрение ведущего, но перевес должен быть минимум десятикратным). Благо ни о какой воинской науке осаждавшие, видимо, не знают, оттого ни разъездов, ни патрулей не организовали. Магнитогорцы же осаждены в пределах металлургического завода, нужно попытаться прорваться к ним сквозь толпы нежити, либо проникнуть тихо. Способов может быть несколько – начиная от использования Цветной черты «Подмога Земли-матушки», силы «Невидимость» и соответствующих зелий, заканчивая использованием «Вызова Судьбе» («Дневник Авантюриста» стр. 109). Ведущему рекомендуется дать игрокам возможность самим подумать над решением этого вопроса.

Когда партия проникнет на завод – её тут же перехватят осаждённые магнитогорцы и примутся допрашивать. Если герои скажут, что пришли помочь – обрадуются (отношение сменится с «настороженного» на «дружелюбное»), и примутся советоваться с партией, как быть. По всему выходит, что управляют нежитью вурдалаки, их надо истребить, и тогда нежить если и не рассеется, то как минимум станет неуправляемой, и её можно будет легко истребить. Тут-то самое время рассказать о сабле Салавата Юлаева, когда-то утерянной им в окрестностях, и упомянуть, что этот артефакт поможет разделаться с нежитью. Успех убеждения (штраф -2) откроет партии местонахождение древнего заброшенного рудника в окрестных горах – однако местные предупредят, что в этом руднике «нечисто».

Надо покинуть осаждённый завод и отправляться на указанное место. Отыскать рудник поможет успех выслеживания (либо внимания со штрафом -2). Рудник очень древний, своды еле-еле держатся на прогнивших балках, для того, чтобы безопасно проникнуть внутрь каждый член партии должен произвести проверку ловкости (при провале происходит горный обвал, стр. 74 книги Правил Красной Земли). Если все герои успешно проникли внутрь – следует идти дальше. В пещере – кромешная тьма, потому нужен факел, фонарь либо сила «Ночное зрение» или Совиное зелье. Не заблудиться в подземном лабиринте поможет успех выслеживания/выживания (штраф -1), а отыскать искомый артефакт – успех внимания.

Но как только партия обнаружит саблю (прекрасно сохранившуюся, но почему-то вросшую в сталагмит) – за спинами партии вспыхивает яркий свет, и в этой вспышке материализуется эпопт (стр. 193 книги Правил Красной Земли) в облике мантикоры. Никакое оружие и никакие мистические силы на него не подействуют, но с ним можно вступить в диалог. Эпопт скажет, что он поставлен охранять саблю (кем поставлен – не скажет) до той поры, пока не придёт достойный. А достойного он определит загадкой. Если кто-то из персонажей даст на вопрос правильный ответ – сабля останется у партии, если же нет – эпопт уничтожит всю партию. А вопрос звучит так: как на самом деле называется Гора Мертвецов на Северном Урале (правильный ответ: Холат-Сяхыл)?

Если герои смогут правильно ответить на вопрос – эпопт исчезнет в вспышке белого света. Дело за малым – достать саблю из сталагмита (проверка силы, штраф -1) и вернуться в Екатеринбург. Впрочем, герои могут остаться и помочь осаждённым – для этого им нужно истребить вождей нежити – трёх вурдалаков – колдунов и двое вурдалаков – воинов (дикие карты, стр. 195 книги Правил Красной Земли). Их уничтожение гарантированно снимет осаду.

Если же герои «забьют» на беды Магнитогорска – на следующий день на них нападут 5d6 навьих конников под предводительством вурдалака – колдуна. Конники – статисты, вурдалак - дикая карта. Ещё до начала боя вурдалак объявит, что ему нужна сабля Юлаева, и что единственный шанс выжить для героев – отдать саблю ему. Если партия откажется – будет бой. Во время боя вурдалак, окруженный «телохранителями» (коих будет четверть всех прибывших навьих конников) из-за их спин будет поддерживать своих воинов магией.

В любом случае, если партия выживет, то после боя герои могут обнаружить на оружии нежити клеймо Чёрного Солнца. Нежить – слуги Кощея Бессмертного, что не может не вызывать тревогу. О «кощеевцах» в любом случае нужно доложить вышестоящему начальству. На этом интерлюдия окончена.

Технокадавр

Развитие Новой Науки, помноженное на эсхатологические настроения граждан бывшей Империи порождает безумных гениев, чьи творения, созданные на стыке некробиотики и гиломорфетики, словно сошли со страниц романа о Франкенштейне. Во всех гособразованиях, в том числе Красных, такие опыты запрещены - но сумасшедшим учёным закон - не помеха, они попросту забывают про него ради чистоты эксперимента.

Образ: Боец, Умелец;

Движение: Красное.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6, шаг: 6; защита: 5; стойкость: 7.

Навыки: внимание d4, драка d6, ремонт d6, стрельба/метание d6.

Особенности:

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.

Нежить: +2 к попыткам выйти из шока, не получают дополнительного урона от прицельных атак, невосприимчивость к ядам и болезням, будучи ДК игнорируют штрафы за ранения.

Ужас (0). Технокадавры выглядят отталкивающе, см «Дневник Авантюриста» стр. 175

Преимущество масти: если технокадавр действует по бубновой масти, то он получает +2 к стойкости и +2 ко всем проверкам до его следующей инициативы.

Слабость: Новая Наука. Технокадавры созданы так, чтобы создателям было легко с ними совладать. Они получают штраф -4 к проверкам на сопротивление силам Новой науки.

«полоз»

Уникальный технокадавр, созданный одним из вождей секты «механистов» профессором Самойловым. Выглядит как огромный механический медведь, с длинным, увенчанным шипастой булавой хвостом, из его спины выстреливают хлысты, парализующие жертву электрическим током, а в груди встроен огнемёт. Поскольку управляет «полозом» человеческий мозг, он достаточно разумен, чтобы правильно оценивать ситуацию и принимать наиболее подходящее решение.

Образ: Боец;

Движение: Красное;

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6,характер d8, сила d12+4, выносливость d12, шаг: 8; защита: 6; стойкость: 10+4

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d6, Новая Наука d8.

Особенности:

Зубы/когти/хвост: (сила + d8), четыре спинных хлыста (d6 на каждый хлыст)

Броня +4.

Механизм: см. «Дневник Авантюриста» стр. 172.

Электрошок: если «полоз» атакует посредством спинных хлыстов, то в случае успешного попадания (даже если при этом не был нанесён урон), жертва должна пройти проверку выносливости против навыка Новой Науки «полоза». При провале персонаж парализован, не может действовать и даже разговаривать в течение 2d6 раундов, а его защита уменьшается до 2.

Размер: +4, крупный. Рост «полоза» в холке почти 2 метра, а его вес равен 1500 кг.

Инфравидение: не получает штрафа за плохую видимость при атаке живых существ.

Удар хвостом: см. «Дневник авантюриста» стр. 175

Новая Наука: ПС:20, **силы:** Дар Воина, Поток, Проворство, Разрушительное поле. Восстановление ПС происходит путём подзарядки «красным керосином» (большая капсула)

Навий конник

Представители этой нежити не обладают собственной волей и разумом в полном смысле этого слова, имеют какие-то зачатки соображения, и способны самостоятельно совершать разнообразные действия - стрелять, пользоваться пикой, идти в атаку "конной лавой" и т.п. Также эти мёртвые всадники гораздо быстрее, чем упыри, и куда более маневренны, в бою обладают достаточной самостоятельностью, чтобы принять то решение, необходимое для выполнения боевой задачи. В остальном эти мертвецы обладают всеми чертами низшей Зелёной нежити. В "дикой природе" не встречаются - если этих тварей наблюдают, значит оные скачут по чью-то душу. Некроманту для зомбификации необходимо потратить в два раза больше сил, для создания такого монстра, и ежедневно поддерживать колдовством его существование, оттого поднимают их в исключительных случаях сугубо для устранения особо опасных противников либо охраны важных объектов.

Образ: Боец;
Движение: Зелёное;
Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6; шаг 5; защита 6; стойкость: 6
Навыки: верховая езда d10, внимание d6, выслеживание d6, драка d8, запугивание d8, стрельба d6.
Особенности:
Нежить: +2 к стойкости; +2 при попытке выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак. Невосприимчив к ядам и болезням. Будучи ДК, игнорируют штрафы за ранения;
Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию;
Разбег: Если навий конник может преодолеть хотя бы 6 клеток перед атакой, он получает +4 к урону;
Ужас -1. Людям нежить внушает ужас, персонажи, смотрящие на навьего конника, должны осуществить проверку Страха со штрафом -1.
Ночное зрение: Позволяет игнорировать штрафы за плохое освещение.
Снаряжение: мёртвый конь (обычного качества, нежить), винтовка (2d8, 50/100/200, Обойма 10, ББ2), шашка (2d8), бурка (Броня 1, защищает торс и руки).

Виверна

Виверны - обитатели болот и глухих чащоб, в которых имеются геотермальные источники. В больших количествах эти твари гнездятся недалеко от Нове Табора, поговаривают, что их развёл там сам Полоз, дабы вредить таким образом чехам. Немало братьев-таборитов уже нашли свою гибель в пастях «йожинов» (так их называют чехословаки). Уральцы же зовут виверн по-старому - «выворотками». Огнём виверны плевать не умеют, зато когтями и хвостом орудуют великолепно.

Образ: Боец;
Движение: Зелёное;
Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12+6, выносливость d12, шаг 6, защита 7, стойкость: 6+2.
Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d12.
Особенности:
Броня +2: чешуя.
Зубы/когти: сила+d8.
Размер +4, крупный: длина дрейка от носа до кончика хвоста превышает 5 метров, а их вес около 200кг.
Удар хвостом: см. «Дневник Авантюриста» стр. 174. 1×3 клеток, сила −2.
Ужас (−0): см. «Дневник Авантюриста» стр. 175.
Полёт: см. «Дневник Авантюриста» стр. 173, шаг 15, МНВР 1

♣ Змей Горыныч

Этот герой древнерусских легенд на Урале стал суровой реальностью. Огромный трёхголовый дракон, классифицируемый как «биологическая аномалия», ужас авиаторов УрНР. В одиночку Горыныч может справиться с штурмовым гиломорфным дирижаблем или выжечь небольшой город. Змеи разумны, колдуны Идель-Урал как-то смогли найти с Горынычами общий язык, и теперь устраивают воздушные налёты на территории и Белых, и Красных...

Образ: Хитрец;

Движение: Зелёное;

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d12+8, выносливость d12, шаг 8; защита 7; стойкость 16+4.

Навыки: внимание d12, драка d10, запугивание d12.

Черты: боевая ярость+, хладнокровие.

Особенности:

Броня +4: чешуя.

Зубы/когти: сила+d8.

Крепкий: см. «Дневник Авантюриста» стр. 171.

Трёхголовый: Каждая голова может каждый раунд проходить проверку драки без штрафа за несколько действий. При этом одну цель могут атаковать все головы, независимо от размеров цели, в том числе посредством огненного дыхания.

Огненное дыхание: см. «Дневник Авантюриста»стр. 171, урон 2d10, проверка на возгорание (см. стр. 113).

Полёт: см. «Дневник Авантюриста»стр. 173, шаг 24, МНВР 0.

Размер +8, огромный: длина от носа до кончика хвоста превышает 12 метров, а вес — 15 тонн.

Ужас (−2): см. «Дневник Авантюриста»стр. 175.

Удар хвостом: см. «Дневник Авантюриста»стр. 174. 3×6 клеток, сила −2.

♠ Душегуб

Низшая нежить Чёрного Движения, поднимаемая анархомистиками из ещё живых, но находящихся при смерти людей. Одежда его рваная, поза движения неестественны, а выражение лица абсолютно безумное. Издали он похож на наркомана или душевнобольного, вблизи – на одержимого бесами. Им движет лишь желание мучить, калечить и убивать.

Образ: Боец;

Движение: Чёрное;

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6, шаг: 6, защита: 5, стойкость: 7,

Навыки: драка d6, внимание d4, запугивание d6,

Особенности:

Нежить: Не получает дополнительного урона от прицельной атаки. Не получает штрафов за ранения. Не подвержен воздействию болезней и ядов;

Бесстрашный: Иммунитет к страху и запугиванию.

Неожиданная прыть: Если Душегуб действует по карте пиковой масти, бег становится для него свободным действием, и он получает черту **боевая ярость+** до конца хода.

Чуять живых: Душегуб получает лишь половину штрафа (округляется вниз) за плохое освещение при атаке живых существ.

Хождение по стенам: Душегубы легко перемещаются по вертикальным или отвесным стенам, в т.ч. и бегом.

Вооружение: когти/зубы (сила + d6).

Ламассу

Опасный кадавр Петрограда, огромный, разумный, летающий. Выглядят ламассу как выглядели вполне живые сфинксы – однако их чёрные тела покрыты язвами, гнойниками и незаживающими ранами…

Образ: Хитрец;

Движение: Чёрное;

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d6, сила d10, выносливость d8; шаг:8; защита:8; стойкость: 8;

Навыки: драка d8, внимание d6, запугивание d8; выслеживание d8; провокация d6

Особенности:

Нежить: +2 к стойкости; +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам. Будучи ДК, игнорируют штрафы за ранения;

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.

Крупный: атакующие противники получают +2 ко всем атакам.

Полёт: см. «Дневник Авантюриста»стр. 173, шаг 10, МНВР 3.

Прыжок: Ламассу может прыгнуть на 1d8 клеток в длину и получить +4 к проверкам атак и урона. Тем не менее, при использовании данного манёвра его Защита уменьшается на 2 до его следующего действия. То же самое при аналогичной атаки с воздуха («удар с пике»).

Чуять живых: не получает штрафа за плохую видимость при атаке живых существ.

Вооружение: когти 2d10

Костяной Пастырь

Костяной Пастырь выглядит как огромный трёхметровый сгорбленный человеческий скелет, у которого вместо кистей рук огромные костяные зазубренные косы, оттого он похож на какого-то инфернального богомола. Костяной Пастырь никогда не появляется один – его всегда сопровождает свита из нескольких скелетов – от трёх до десяти….

Образ: Лидер;

Движение: Чёрное;

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8; шаг: 6; защита: 4; стойкость: 6;

Навыки: драка d8, внимание d4, запугивание d8;

Особенности:

Нежить: +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.

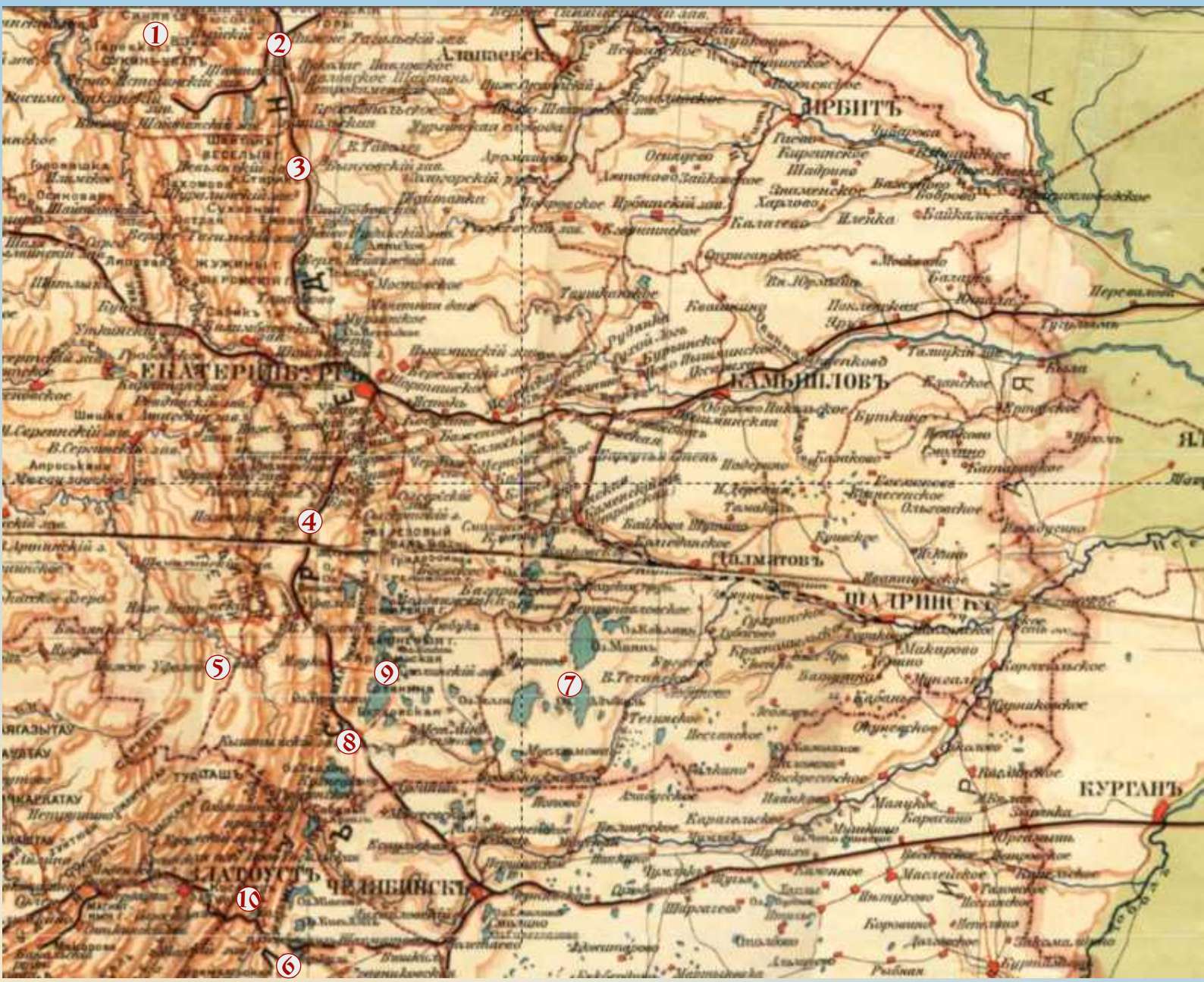
Крупный: атакующие противники получают +2 ко всем атакам.

Ужас: -2. Костяной Пастырь внушает живым первобытный ужас. Персонажи, смотрящие на Пастыря должны осуществить проверку Страха со штрафом -2.

Присутствие вожака: Союзники персонажа получают +2 к проверкам параметров пока Пастырь с ними;

Вооружение: костяные косы (2d8)

Карта Среднего Урала



1. Синяя гора
2. г. Нижний Тагил
3. г. Невьянск
4. г. Полевской
5. г. Нижний Уфалей
6. ст. Иеремельская
7. оз. Адыкуль
8. г. Кыштым
9. г. Касли
10. оз. Тургояк

КАРТА ЮЖНОГО УРАЛА

1. г. Миасс
2. гора Иремель
3. становище Максудова
4. г. Магнитогорск
5. космодром Аркаим